Tot.178

Wii独占新作《灵魂能力传说》公布！Tecmo经典《阿耳戈斯战士》降临Wii！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特稿 玩电影VS看游戏

解读互动艺术的双重体验

特别企划

方寸间的战斗

战棋游戏名作系列回顾

强作冲击

信赖铃音 肖邦之梦

攻略透解

FFT 狮子战争

蜘蛛侠3

真·风神制作 Square Enix 焦点 海量大作公布

最后的幸存者/星之海洋 重制版

星之海洋2 重制版/星之海洋4

最终幻想大乱斗/最终幻想XII 国际版

最终幻想IV 重制版

赠品

Gamehalo DVD mini

蜘蛛侠3海报



Gamehalo DVD mini

忍者龙剑传 双版本进化对比

360全方位 视频版第一期！

街机名作博物馆 第七集 Tecmo的2D游戏时代

2007.6B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

12>

掌机王SP 64辑 5月21日全国上市





两大厚礼

口袋光环DVD
内文狂加32页
加量不加价！

- SE Party 2007（卷首特报）
- FF 20周年回归与深化的系谱（走进业界）
- **攻略透解** 最终幻想战略版 狮子战争/最终幻想/逆转裁判4 法庭实录
- **专题企划** 华丽！热血！必杀技！——解读掌机上的"必杀技"
  掌机演义——戏说次世代掌机大战
- **口袋光环DVD** 小米带你逛市场/《逆转裁判》系列回顾（下）

29款热门游戏劲爆登场/100张动漫壁纸火热放送
38款NEO・GEO模拟游戏奉上
1180分钟影视佳作缤纷连载！

PSP游戏典藏专辑 Vol.03



三度出击

《最终幻想战略版 狮子战争》抢先放送
《反叛的鲁鲁修》火热连载中
《雪之少女》全24集完整收录！

5月19日 全国上市



所有软件均有PSP电子版详细使用说明　所有游戏均经实机测试可用

132页精装画集＋最终幻想音乐会DVD

最终幻想 二十周年珍藏画集 [天野喜孝篇]

震撼赠送：最终幻想音乐会DVD

"《最终幻想》系列"音乐之父植松伸夫担纲总指挥；《片翼天使》、《Liberi Fatali》、《素敌だね》等《最终幻想》史上各大名曲全新演绎；白鸟英美子、RIKKI、增田和Angela Aki等歌手倾情献声。最终幻想音乐会DVD——带给你前所未有的视听享受！

《最终幻想》系列二十周年纪念
天野喜孝所有FF插画精心挑选
所有FANS不可不收的经典之作





5月22日全国上市

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

新书特搜 NEW BOOK

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/　　动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

最动漫　第2期

[5月19日全国上市]



《最动漫》原创独家纪录片 COSPLAY社团动漫展纪实

掌机王SP　第64辑



[5月21日 全国上市]

本辑《掌机王SP》内文增加32页，加量不加价，同时“口袋光环”从本辑开始改为mini-DVD，画质全面提升。“卷首特报”为你带来“SE Party 2007”的详细报道，攻略透解收录《最终幻想战略版 狮子战争》、《最终幻想》、《逆转裁判4》等动作详细攻略，本辑的两篇专题《必杀技》、《掌机演义》也颇具份量，口袋光环则收录“小米带你逛市场”、“《逆转裁判》系列回顾（下）”等特别影像。



模魂志　No.9



[5月21日 全国上市]

在本辑中特设了激动人心的两岸模型达人PK赛。特别企划了《交响诗篇》的动漫、模型及PVC完成品回顾。还为喜欢《MGS》的玩家献上了SNAKE自雕胸像。而为对电影版《蜘蛛侠3》还意犹未尽的玩家准备了“蜘蛛侠展览馆”。在FIGURE麻辣烫中，凉宫春日、明日香、真宫寺樱、夏娜等等人气角色悉数登场。VCD中依旧由龙飞同学为大家演示高达模型场景制作以及Keroro军曹仰天合体食玩的全面评测。



游小说　第3辑



[5月27日 全国上市]

狂加32页，定价不变
240页25万海量文字让你看个够！

《最终幻想战略版 狮子战争》，八万字海量剧情小说一期完结，波澜壮阔的史诗之战震撼开篇；《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》，从潘尼罗的角度再现这段浪漫的天空之旅；《逆转裁判4》，法庭交锋继续上演；三大官方小说：《零 ZERO》、《幻想传说 沉寂的历史》、《王国之心外传：罗克萨斯，逝去的时光》同时出击，《零 ZERO》更是迎来了令人目瞪口呆的最终篇。



新栏目、新改进、新惊喜！想了解游戏剧情？那《游小说》就是您的最佳选择！

LEVELUP 游戏城寨　Level.29



[现已上市 各地报刊亭销售中]

128页大16开精装特辑＋双面精美超大海报×2 OST及歌曲全集CD×2

应援团2、荒野兵器XF等新作速报；Web Show levelup部落格：由一个单薄的身影所想到的 / X360和PS3有什么区别？城寨研究室专题：教你PSP遥控电脑；休闲BAR：真正的鼠标；城寨小百科：幻想之彼端——探密伊瓦利斯大陆（下）；动漫游妙文：好人没好报；levelup 音乐台：音乐小特辑 TWO-MIX。

游戏/网络/音乐 互动志



>>>Level 30　5月25日见！

游戏·人　第23辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

GAMER 23，伴您共度初夏好时光。30余万字游戏文化盛筵，收录《游戏产业解体真书》、《别让游戏玩过界——透析游戏评级制度》、《斯巴达战魂史》、《蜘蛛侠——电影游戏界的头号巨星》等重磅专题，《那年夏天》诚邀业内外人士共同追忆童梦，UCG玛娜与您尽数《海盗空贼的异色浪漫》，并有栾东短篇新作《我和团长》等精彩美文。本辑赠送《DJMAX 携带版2》原画精选画册以及60分钟音乐特辑，尽享视听双重组合。



游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第178期 TV GAME半月刊
2007年6月B

6B
COVER STAFF

封面用图：鬼泣4
设计总监／封面设计:Jason
©Capcom



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS Part 1









游戏情报站

动作冒险！Wii独占新作《灵魂能力传说》公布 10
Tecmo经典《阿耳戈斯战士》降临Wii 10
索尼将于中国推出《功夫》游戏版 11
《高达无双》登陆X360，NBGI全面跨平台 13

前线狙击

胜利时刻 24
终结之战 26
机动战士高达 MS战线 0079 28
大众高尔夫5 30
梦精灵 梦之旅 31
最终幻想 水晶编年史 命运之轮 32
荒野兵器 交叉火力 34
奥丁领域 36

特快专递

犬之岛 一花物语 70
艾尔梵迪亚物语 72

研究中心

最终幻想 重制版 90

攻略透解





游戏立方

多边共享区 54
问题小卖部 56
秘密花园 58
邪魔院 59

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄毅华 苑浩潮 冯健 罗质彬 李澍 秦佳俊 张骏翔 赵庆

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市段家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年6月16日
定价：人民币9.80元

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	01	自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	96
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	22	游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	99
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	38	读编往来	读者与编辑的轻松交流	100
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	42	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	104
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	66	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	92	编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	110
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	94	互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	111

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有Gamehall标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS
股票交易师瞬 41
洛克人ZX 降临 41
太鼓之达人DS 触摸音乐祭 38
押忍！奋斗！应援团2 39
最终幻想 水晶编年史 命运之轮 32

PS2
Fate/stay night[Realta Nual] 67
艾尔梵迪亚物语 42 72
奥丁领域 36
火爆狂飙 统治者 43
浪人传奇 心之迷宫 68
犬之岛 一花物语 70 光盘
少年阴阳师 羽翼啊，回到天空吧 41
无双大蛇 44
蜘蛛侠3 42 74

PS3
大众高尔夫5 30 光盘
哈利·波特与凤凰社 39 光盘
破碎 40
忍者龙剑传Σ 光盘
我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原 光盘
终结之战 26

PSP
怪物猎人 携带版 2nd 68
横冲直撞 76 68
荒野兵器 交叉火力 34
龙骑士的咏叹调 沉睡的巨龙 40
铁拳 暗之复苏 69
最终幻想重制版 90
最终幻想战略版 狮子战争 42 80

Wii
超级纸片马里奥 67
哈利·波特与凤凰社 39
机动战士高达 MS战线 0079 28
梦精灵 梦之旅 31
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 38

X360
哈利·波特与凤凰社 39 光盘
极限竞速2 66
命令与征服3：泰伯利亚之战 42
偶像大师 光盘
破碎 40
胜利时刻 24
信赖铃音 肖邦之梦 16 光盘
幽灵行动：尖峰战士2 45
战争机器 69
蜘蛛侠3 76
终结之战 26

Xbox
幻影沙尘 66
铁甲飞龙ORTA 67

收藏者：

收藏日期：

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

全球最大规模第三方个展

OUR FOCUS 焦点　文 星夜　美编 anubis

Square Enix Party 2007 盛况报道

海量RPG巨作降临

以往每年的5月中旬里，全球游戏业都将聚焦洛杉矶会展中心的E3大展，而今年E3延至7月，5月份最受关注的展会当属日本千叶幕张会展中心（东京游戏展举办地）举办的“Square Enix Party 2007”。Square Enix于5月10日举办了有100多名受邀记者出席的展前发布会，公开了《最后的幸存者》、《最终幻想大乱斗》、《星之海洋》一二两作PSP重制版、《最终幻想XII国际版》等大作。5月12～13日，Square Enix Party 2007正式在幕张会展中心的9～11号厅召开，由于在此之前Square Enix已经为其大作广告，本届展会的声势极其浩大，开展首日即吸引了38632人，最终总共吸引了76562人，体现了Square Enix的巨大影响力。



▲Square Enix于5月10日召开了展前发布会。



▲9点之前，拥有特别入场券的观众就已经将场外围得水泄不通。

三大活动区

Square Enix Party的正式开展时间是上午10点，不过拥有特别入场券的观众可以9点提前入场。除了作为会场主体的试玩区外，今年SE Party内部还有三大区域：开放式巨型剧院、封闭式巨型剧院和《最终幻想XI》的专用展区。由于封闭式巨型剧院里播放的都是一线超大作预告片，因此人气也是最高的，排队进入之后可以欣赏总长度达40分钟的预告片。

开放式巨型剧院的人气也不低，该区域同时也是各种活动的举办地，每一场舞台活动中间会插播总长度达45分钟的预告片。《星之海洋》声优活动等都是在这里举办。在《最终幻想XI》专用区里由于公布了最新资料片，因此也引起了很多观众的注意，该展区还有开发者的讲解和钢琴演奏。



▲会场内部深处设置了一个巨大的“封闭式巨型剧院”，最大牌的SE大作都在该剧院内播出最新预告片。



▲正在举办《星之海洋》舞台活动的开放式巨型剧院。



▲《最终幻想XI》专用展区。

《最终幻想》20周年纪念专区

为纪念《最终幻想》诞生二十周年，SE在现场设置了一个“体感FINAL FANTASY 20th”展示区，里面展出了迄今为止所有《最终幻想》相关作品的包装和关联商品、影像等。展区内有一个白板，观众可以用小纸条在白板上留言，活动结束后这些留言会转达到游戏开发者手中。该展区内还播放了NDS重制版《最终幻想IV》的影像，并公布了精美海报。





▲纪念专区外贴着《最终幻想IV》NDS重制版的海报。

手机游戏专区

此次展会令人惊讶的一个地方是手机游戏展区也出现了人龙，也体现了SE手机游戏的受欢迎程度。现场展出的大作包括《危机之前 最终幻想VII》、《最终幻想VII：地狱犬的挽歌 失落的篇章》，《圣剑传说 玛娜之友》等。





在Square Enix的展前发布会上，对应PS3和X360的原创大作《最后的幸存者》（The Last Remnant）被作为压轴戏在发布会的最后公开。去年SE就宣布其已经获得“虚幻引擎3”的授权，并已使用该引擎开发新作，而这款游戏正是《最后的幸存者》！这是一款将会同时面向美国和日本市场的RPG作品，也是SE有史以来第一款将同时推出美版和日版的游戏，预计将于2008年发售。

“虚幻引擎3”打造SE重点力作登场！



最多70人的集团战斗！

CG品质的即时演算画面

游戏讲述在远古时代存在被称为“Remnant”（残迹）的物体，这种物体具有强大的力量，拥有它们即可支配世界。围绕Remnant，人类展开了漫长的战争。这些Remnant都非常巨大，例如城镇中央的巨剑甚至巨龙骨。本作的主角名为Rush Sykes，似乎是一名性格慵懒的少年。

SE在发布会中播放了本作的开场动画。与Square的大多数RPG大作不同，本作开场动画并非采用CG动画，而是完全即时演算的画面。虽然目前该作的完成度还不是很高，但此次公开的即时演算动画已经可以与Square以往的CG动画相媲美，在镜头的运用和画面的壮阔感上都有上佳表现。在开场动画中，Rush走进茂密的森林寻找某人，这时的画面特写可以看到树木逼真的枝叶、美丽的光影效果和使用凹凸贴图呈现的画面质感。Rush听到了远处的骚乱，他匆忙跑到森林边缘，那是一处悬崖，从悬崖上眺望，远处是一片巨大的战场，两个军团正准备对决。此时镜头急速拉近，可以看到军队中人类和各种种族正在备战，巨大的怪物驮着人类和重型火炮出现在战场上。在混乱的战场中，Rush发现了他要寻找的女子，立即冲向战场……



大魄力的集团战斗

在开场动画之后，本作制作人上田信之进行了游戏的操作演示。游戏中有一个巨大的2D地图，上田信之选择进入了Athlum市，这座城市的中央插着一柄高耸的巨剑，被称为“瓦勒莱之心”。这座城市里主要居住着人类，还有一些蜥蜴人。紧接着演示的是一个名为Siebenur的迷宫，那里充满怪物，只要与怪物接触即可进入战斗状态，本作将不会采用踩地雷遇敌方式。下一站是Nagapur市，这又是一座大都市，在市中心也有Remnant——那是一副巨大的龙骨。

最后演示的两个地区是神之谷与亚曼平原，这两个地区主要用于演示本作出色的视觉效果。神之谷是一个山崖环绕的峡谷，能够看到惊人的水体效果。在场景中除了可以看到敌人外，还可以看到图腾般的物体，这些物体其实是藏有实用道具的宝箱。而亚曼平原就是片头动画中的战场。

本作开发指导高井浩对这个平原关卡进行了演示。高井浩表示，本作战斗系统的要点在于让玩家控制大规模军团以简单的操作方式进行战斗。两军交战时，敌军和我军的军队都会不断扩大，因为在战斗中可以召唤援军。屏幕上方有一个槽表示敌我双方的士气，如果敌方召来援军，其士气就会提升，而我方的士气将降低。我方也可以召唤援军，在演示中Rush从水晶里召唤了一个机械结构的巨人。

音乐在本作中也将会是重要元素。随着战斗情况的变化，音乐也会发生相应的变化。

跨平台 最终幻想 XI 阿尔塔纳的神兵



Square Enix在《最终幻想XI》的特设舞台中公布了该作的第四张资料片《阿尔塔纳的神兵》，美版名为《Wings of Goddess》，即“女神之翼”，“女神”即为“阿尔塔纳”。该作将于日本和欧美同步推出，对应PS2、X360和PC平台，将于今年冬季推出。

Square Enix在展会上仅公布了该作的宣传片，宣传片主要是《最终幻想XI》中的一些名场面，并加插新地区的影像和一些意味深长的关键词。新公布的地区在设计上与现有地区非常相似，给人以平行世界般的奇怪感觉，有关这些新地区的舞台设定目前SE并未公布。据推测应该是“过去的瓦纳·迪尔世界”，将会讲述在《最终幻想XI》中成为遗迹的某些地区的历史，而冒险者将会以时间旅行的方式前往过去的世界冒险。在游戏系统方面，本作将会加入新的魔法，并且还会有陆行鸟赛跑之类有趣内容。

游戏的故事背景是：在被称为诸神之后裔的古代之民灭亡后，女神阿尔塔纳与男神普罗马西亚为世界再次创造出生命，这个时期被称为太古时代；后来在兽人的战乱中，留下了三个国家的势力，形成了三国鼎立时代；再随后是三国团结一致与暗之王的势力对抗的“水晶战争时代”。





未知平台 《王国之心》新作

Square Enix在会场的封闭式巨型剧院里播放的影像中，包括一段只有几秒钟的《王国之心》新作。这段影像中只有一个心形的LOGO，以及主角索拉与伙伴们并肩而行的画面，最后出现“新作将于东京游戏展2007公开”的字样。

虽然目前该作的一切都是个谜，但最近系列制作人野村哲也曾表示，新作可能不会是《王国之心Ⅲ》，而是从完全不同的角度讲述《王国之心》的故事，并且很可能会选择掌机。野村哲也在采访中表示，这款新作仍然会有大量SE和迪士尼的经典角色，但主角不再是索拉。野村哲也说：“索拉依然还有不少潜力可以挖掘，但我想在新作中更多地讲述其他角色的故事。”但从此次公布的预告片来看，索拉应该仍是主角，或许，SE正在开发的《王国之心》新作不止一款。

野村哲也在访谈中表示，他希望将重点尽可能地放在罗克萨斯身上，讲述其由诞生到最后消失的过程，并且该作还将讲述米奇在黑暗世界中的冒险经历，揭开其在原作中留下的谜团。可以说这部作品将会是一个外传，并且在系统上也将会有所调整，很可能会加入多人联机模式。

PSP 最终幻想大乱斗

Square Enix曾经表示，今年将会是PSP玩家幸福的一年。除了已经发售的《最终幻想战略版：狮子战争》以及早已公布的《危机之源－最终幻想VII－》之外，SE还在本届展会中公开了《最终幻想大乱斗》，令人意外的是，这将会是一款动作对战型游戏。



《最终幻想大乱斗》可以说是《最终幻想》20周年最合适的纪念之作，本作将会是PSP独占游戏，SE将其描述为“渐进式动作”（Progressive Action）游戏，虽然目前并未公布系统详情，但从目前获得的消息来看应该是一款对战动作游戏，“《最终幻想》系列”的诸多知名角色都会在本作中登场。目前已经公布的角色包括《最终幻想Ⅸ》主角Zidane Tribal，以及《最终幻想Ⅸ》的大反派Kuja，另外还有《最终幻想》第一作的光之战士。

Square Enix Party的封闭式巨型剧院中播放了本作的首支预告片。在影像中可以看到光之战士与宿敌格兰多漂浮在空中战斗，由此可见本作并非传统的大乱斗型游戏，战斗的节奏很快，敌我双方在快速地上升、下降，并且连续攻击，虽然是一款对战动作游戏，但在战斗时却体现出RPG战斗的华丽感。目前看来，本作应该是保留了部分指令RPG的系统要素，在影像中可以看到“锁定”、“FLARE STAR”等指令选项。另外值得注意的是，在影像的最后可以看到《最终幻想VII》的萨菲罗斯出现在一片火红的熔岩中，看来这位《FF》头号反派定然是不会缺席的。



◀本作中将会出现大量壮观的空中大战。



PSP 星之海洋：初次启程

Star Ocean 1: First Departure

tri-Ace公司的成名作《星之海洋》的一二两作将移植PSP的消息相信是本届展会最让PSP玩家兴奋的消息，虽然SE目前并未公开这两部作品的详情，但在舞台活动中透露了一些新增要素。





5月12日上午举办的《星之海洋》舞台活动共吸引了600多人，声优们在对谈中透露，本作将会加入大量真人配音，包括“个人行动”系统中的对话。而更为重要的是，本作将不仅仅是对原作的简单复刻，制作人表示，本作的目标是让人感觉这是一款全新的作品。游戏中将会加入大量新剧情和角色，目前其脚本尚未制作完成，因此配音工作尚未展开。

活动刚开始时首先介绍了PSP版《星之海洋：初次旅程》的主题曲。主要活跃于大阪的钢琴摇滚乐队“罗汉柏”4名成员将会演唱本作主题曲《心》。

本作主人公Ratix Farrence的声优为宫野真守、Milly Kiliet的声优为生天目仁美、Marvel Frozen的声优为桑岛法子、Fear Mell的声优为丰口惠美。

NDS 最终幻想Ⅳ

Final Fantasy Ⅳ

NDS的《最终幻想Ⅲ》是《FF》系列历史上销量最高的重制游戏之一，仅在日本就卖了一百多万套，因此以同样的方式开发续作可以说是顺理成章的事。

与去年推出的《最终幻想Ⅲ》一样，《最终幻想Ⅳ》最让人注目的地方就是采用了全3D的游戏画面，游戏中的角色和怪物也将会是完全重新设计的，并且加入了全新的过场动画。除了画面之外，本作据称还有大量令人惊喜的新元素，包括战斗系统的“大进化”。

NDS版《最终幻想Ⅳ》将由原作的多名主创人员再次担纲制作，执行制作人为时田贵司，制作人为浅野智也、战斗设计指导为伊藤裕之。时田贵司与浅野智也在声明中表示，他们花了很多时间为游戏剧情添加大量细节和深度。而游戏中的角色也经过了重新设计，比起SFC版其体形明显较高。



在SE公布的一段简短的预告片中可以看到精美的CG过场动画，预告片中是主角Cecil前往Mysidia的宿命之旅之前，与Rosa在落日的余晖中交谈，庄严的巴别塔直耸云天，飞空艇与战车的军团正从乡野间穿过。





▲从目前公开的画面来看，本作采用的是与《最终幻想Ⅲ》相同的游戏引擎。

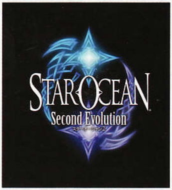
PSP 星之海洋2：二次进化

Star Ocean 2: Second Evolution

《星之海洋2：二次进化》的主题曲也在舞台活动中首次公开，这首主题曲名为《START》，演唱者是由4名15～18岁的少女组成的SCANDAL组合。与《星之海洋：初次启程》一样，本作也将会加入由Pruduction I.G.公司制作的高品质过场动画。

本作主人公Claude C. Kenni的声优为浪川大辅、Rena Lanford的声优为水树奈奈、Dias Flac的声优为杉田智和、Precis F. Neumann的声优为钉宫理惠。

可惜的是，在开展之前大受关注的《星之海洋4》并没有在展会中公布，SE仅仅确认了该作正在开发的消息。





▲演唱本作主题曲的SCANDAL组合。





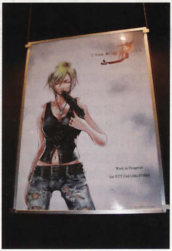
◀图为PS版《星之海洋2》画面。

手机 寄生前夜：第三次生日

Parasite Eve: THE 3rd Birthday

在PS时代里，《生化危机2》正当红之时，Square也推出了一款“恐怖生存”游戏——《寄生前夜》（Parasite Eve），该作以独特的动作RPG系统赢得了玩家的赞誉，主角Aya更是Square最经典的女性角色之一。可惜的是，《寄生前夜2》销量不尽人意，自此Square再也没有推出续作，不过仍有大量玩家对该系列念念不忘。

在此次Square Enix Party展会中，Square Enix公开了一款意外之作——《寄生前夜：第三次生日》（Parasite Eve: THE 3rd Birthday），可惜的是该作是一款面向日本NTT DoCoMo FOMA手机的手机游戏。在会场中封闭式剧院里播放的影像只有30秒钟，可以看到很多变异的不明生物，随后出现“8年后”的字样，Aya以全新形象拿着手枪出现。令人遗憾的是，目前并未公布该作的实际游戏画面。



PS2 最终幻想Ⅻ国际版

Final Fantasy Ⅻ International Zodiac Job System

为《最终幻想》正统续作推出“国际版”已经是Square Enix的惯例，因此《最终幻想Ⅻ国际版》的推出可以说是顺理成章。与该系列以往的“国际版”相同，本作以美版《最终幻想Ⅻ》为基础，增加了一些新内容后再面向日本玩家推出。目前已经确定将于2007年8月9日发售。

本作最重要的新增要素就是新增了“黄道十二职业系统”，原本只有一种的执照盘现变成具有职业特色的12种，新增的职业分别是以枪为主要装备的“枪骑兵”、动作轻盈的“猎人”、以巨锤为武器的“破坏者”、使用弩并可操控时空魔法的“时空魔战士”、擅长狙击的“机工士”，其他还包括系列中常见的骑士、僧侣、白魔道士、黑魔道士、赤魔道士、弓箭手和武士。每个角色的职业只能选择一次，选定之后就无法变更。不选择职业虽然也可以发展剧情，但在装备上会有限制，并且无法获得部分技能和魔法。职业选定后，就按照各职业固有的执照盘成长，本作新增了很多技能。此外，本作还新增了“试炼”模式，玩家可以连续挑战游戏中登场的BOSS，该模式最高级别为100级。





▲每个角色都有其专用的执照盘。



PSP 危机之源－最终幻想Ⅶ－

Crisis Core：Final Fantasy Ⅶ

Square Enix在本次展会中提供了《危机之源－最终幻想Ⅶ－》的试玩版，并且这也是全场人气最高的试玩区，平均排队时间长达120分钟。

这次提供的试玩版共分为两个片段，分别是“扎克对杰内西斯”以及“超越巴哈姆特者”，前者主要呈现了本作精彩的剧情演出，后者出现了多个地区，主要注重战斗部分。玩家可以用LR键对镜头进行控制，按□键可以调出区域地图。虽然本作目前尚未开发完成，但从大多数试玩者的反应来看，本作将很可能成为PSP上画面最惊人的作品，完全是PS2级别的游戏。Square Enix为本作研发了全新的游戏引擎，尤其是在即时演算的剧情部分，人物的近镜头大特写时其面部表情非常生动流畅。另外一点非常值得赞叹的是本作在即时演算画面和CG动画之间的流畅切换。在“超越巴哈姆特者”中，Square Enix再次展现了用即时演算画面表现召唤兽战斗的雄厚功底，并且巴哈姆特毁天灭地的魔法攻击从即时演算完美切换到CG动画，给人以极强的视觉享受。


■进入试玩区后就可以坐在椅子上安静地感受游戏魅力了。




■本作的游戏画面可说是将PSP的性能发挥到了极限。



■要进入试玩区，就要耐心等待120分钟。

NDS 最终幻想 水晶编年史 命运之轮



NDS的《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》在本届展会中总共准备了12台单人游戏部分的试玩机，另外还有四张专门为多人模式准备的小桌子，每个小桌子都可以进行4人游戏。

单人试玩部分从故事的序盘阶段开始，主人公的旅程刚刚开始，有一个伙伴会在身边进行游戏系统的讲解，并且还会经常碰到莫古讲解本作的基本操作。A键为攻击，B键为跳跃，Y键可以将物体举起，例如可以将敌人举到头顶再进行攻击。NDS的上屏幕显示游戏画面，下屏幕显示地图，也可以直接点击下屏幕发动特定技能。玩家也可以按键将上下画面调换，这时只要直接点击敌人就可以攻击。

在多人模式中共有5种职业可选：战士、弓箭手、白魔道士、黑魔道士以及一个支援型职业。可以举起物体的能力在本作中非常有用，例如碰到一个无法过去的深坑，可以将伙伴举起来扔过去，玩家还可以站在伙伴的肩膀上进入高处，甚至可以将四个伙伴叠起来到达极高的地方。总而言之，紧密的团队协作对于本作至关重要。



NDS 最终幻想战略版A2 封穴的魔法书

GBA的《最终幻想战略版Advance》全球销量超过200万，而将会在NDS上推出的续作目前也引起强烈关注。Square Enix在本届展会中提供了游戏的试玩版，总共有30部试玩机，设立于专门的试玩区，每次只能进入30人，每次试玩时间为15分钟。到高峰期时，该作的排队等待时间达到了120分钟。

游戏一开始，主角就在伊瓦利斯世界里，与希德率领的小队伍一起探索森林，在那里他们碰到了一只巨大的鸟。这是一个教学关卡，如果玩过前作就可以很快掌握本作的系统。试玩关中的我方队伍由黑魔道士、战士、召唤师和白魔道士构成，希德为不可控制的角色。在呼唤出召唤兽时，视角会迅速拉远，巨大的召唤兽占据了NDS的上下两个屏幕。战斗结束后会出现多个表示能力属性的画面，在下屏幕中有一个迷你地图，可以看到接下来可以前往的地区。








▲战斗画面与GBA版前作接近，不过活用了双屏幕特性，用两个屏幕呈现的召唤兽战斗画面充满魄力。


▲为体现本作的主题，试玩区内设计得像个古朴的小教室，观众坐在课桌边试玩游戏。

PS3 最终幻想 XIII

Final Fantasy XIII



PS3极品大作《最终幻想XIII》仍然没有在本届展会中提供试玩版，但在封闭式巨型剧院内播放了一段最新预告片。本次公开的预告片不长，一开始是繁华大都市科库恩的特写，城外充满怪物。随后可以看到女主角Lightning如闪电般不费吹灰之力即干掉了一批敌人，接着一位金发男子骑着摩托车而来，他从水晶里召唤出一只生化机械怪物。按照游戏的设定，Lightning是被水晶选中的人类，以消灭人类为目的。此次公布的预告片在华丽程度上似乎比之前有所提升。

手机 最终幻想 Agito XIII

Final Fantasy Agito XIII

手机游戏版《最终幻想Agito XIII》将会是一款卡片游戏，所在的舞台是失去了水晶之力，即将走向灭亡的东方之国的一所魔导院，主人公是该学校的学生。此次公布的预告片可以看到使用魔法卡片战斗的场面，主人公与两名伙伴一起战斗，通过“砍下”等指令攻击怪物。游戏画面为宽屏幕，因此竖屏的手机只能横向操作。



BD 最终幻想VII：再临之子 完整版

Final Fantasy VII: Advent Children Complete



Square Enix在封闭式巨型剧院中播放了《最终幻想VII：再临之子 完整版》的一段简短影像，这部将以蓝光高清格式推出的导演剪辑版CG电影将会加入不少片段，例如在这次播放的片段中，在影片最后的摩托车追逐战里，Kadaj拿出了一把从未见过的枪朝着克劳德射击。而在克劳德与萨菲罗斯对决的场面中，萨菲罗斯用剑刺穿了克劳德的肩膀，用剑将其举起。

《最终幻想VII：再临之子》销量高达200多万套，其中仅英文版销量即超过150万，这部完整版预计将成为日本地区蓝光影碟规格的强力推动作品。

Wii 陆行鸟之不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

今年不仅是《最终幻想》诞生二十周年，也是系列吉祥物陆行鸟的独立游戏系列诞生十周年，为表示庆祝，Square Enix公布了一款最新作——《陆行鸟之不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》。这将会是一款在Wii上推出的作品，制作人为横山佑树。游戏发生在一个叫做Vii的世界里，这是一个被时间遗忘的世界，人们都失去了记忆。

Square Enix在展前发布会上公开了本作的游戏影像。影像刚开始是将会在本作中出现的各种迷宫的俯视镜头，可以看到系列的一些熟悉角色。紧接着镜头转移到城镇，陆行鸟在城镇街头行走，甚至在茶馆里喝茶。紧接着陆行鸟被传输到迷宫中战斗，可以看到“《最终幻想》系列”熟悉的各种魔法。在战斗场地中有一些蓝色心型物体，这就是需要陆行鸟收集的“被遗忘的记忆”。



PS3 最终幻想 Versus XIII

Final Fantasy Versus XIII

《最终幻想Versus XIII》此次公布的预告片与去年E3展公布的片段基本相同。一身黑装的男子乘坐豪华轿车，经过东京高速公路一样的道路，周围是高耸的大楼。车内的广播播报着新闻，可以听到“保持国家水晶保有比率”、“数百年的冷战结束”等与游戏世界观设定息息相关的信息。

随后画面切换到中世纪装束的士兵与黑衣男子战斗的场面。黑衣男子手持巨剑冲入敌群，并且可以瞬间出现在敌人面前，用剑插入敌人身体，鲜血四溅，这个场面是“《最终幻想》系列”罕见的血腥场面，体现了本作较为黑暗的世界观，应该是比较注重欧美市场的作品。预告片的最后是在一间有王座的房间里，黑衣男子与一位身着长袍的神秘男子对峙。



新闻 综述 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS

SUMMARIZATION

CRITICISM

软件

动作冒险！Wii独占新作《灵魂能力传说》公布



《灵魂能力》新作的传闻早在去年就已经数次传出，但这款游戏相信会让大多数玩家大呼意外。5月9日，NBGI正式宣布将会在Wii上推出一款独占游戏《灵魂能力传说》(Soul Calibur Legends)，该作并非格斗游戏，而是第三人称视点动作冒险游戏。

《灵魂能力传说》的主角将会是西格飞，NBGI同时表示玩家也可以在本作中操作他们最喜欢的角色，并且本作也会出现一些新面孔。目前NBGI并未公布本作的剧情，只能确定游戏故事发生在16世纪，在新闻稿中说的是："一场寻求究极力量的冒险之旅，拯救濒临崩溃的帝国。"NBGI表示，自从10年前系列第一作《魂之利刃》(注)诞生以来，该系列一直在推动技术与创新的极限，而这款最新作将会是系列的又一场革命。

NBGI并未公布本作操作系统的详情，不过可以肯定的是，玩家可以同时利用Wii遥控器手柄和双节棍手柄的动作感应功能进行战斗。随着战斗的不断深入，玩家将会获得新的头衔(例如骑士、战士等)，而获得新头衔后就可以掌握新的技能。而从目前公布的游戏设计原画来看，本作在战斗方面似乎将体现《真・三国无双》般一骑当千的爽快感。

本作预计将于2007年8月8日在日本发售。



游戏情报站

新闻

综述

评论

软件

Tecmo经典《阿耳戈斯战士》降临Wii



▲《阿耳戈斯计划》主人公的设定图。

Tecmo于5月11日晚在东京某俱乐部召开新作发布会"Tecmo's Nite Out 07"，在会上公布了多款新作信息，其中包括首次公开的Wii版《阿耳戈斯战士》。Tecmo社长安田善巳表示，此次发布会以PS3、Wii和NDS游戏为重点，不过也有一款未公布的X360游戏正在开发中。

现场提供了PS3版《忍者龙剑传Σ》的试玩，该作目前已经开发完成，即将交厂压盘。Tecmo宣布该作的日版将于6月14日发售，美版将于7月3日发售。现场还播放了著名模特Leah Dizon拍摄的该作的电视广告。

本次Tecmo发布会的亮点在于Wii版《阿耳戈斯战士》的公布，本作目前暂定名为《阿耳戈斯计划》(Project Rygar)。本作的制作人是曾经担任《零》开发指导的著名制作人菊池启介，他表示，本作是一款完全为Wii主机贴身打造的新作，将会充分利用Wii的体感操作方式。《阿耳戈斯战士》是Tecmo在1986年推出的街机游戏，2002年在PS2上推出了一款大气磅礴的新作，获得了玩家的认可。

Tecmo首席制作人坂垣伴信对NDS版《忍者龙剑传 龙剑》进行了进一步介绍。坂垣表示，这是Team Ninja首次涉足掌机平台，他本人将此视为一次重大挑战。本作将会是一款融入到系列主线剧情中的续作，而非分支作品，游戏的故事发生在《忍者龙剑传Σ》的6个月后。

最后Tecmo社长安田善巳表示，他们将会设立一个名为"Team Tachyon"的新游戏开发组，这个小组将于6月初开始运作。Tachyon是"超光速粒子"的意思，安田善巳希望该小组能够迅速成长。



▲除了主人公外，现场还用幻灯片的方式介绍了本作的另外两名重要角色。

小贴士 TIPS

《魂之利刃》(Soul Edge)是Namco于1995年在街机上推出的3D刀剑格斗类游戏，1996年推出了街机版。在角色和世界观上，该作都可以说是《灵魂能力》的前身。

软件
索尼将于中国推出《功夫》游戏版

自从霍华德·斯特林格担任索尼CEO以来，索尼旗下各子公司之间的合作日益密切，索尼电影就经常在PSP和PS3上推出电影作品，其中包括周星驰的《功夫》。最近索尼电影开始与索尼网络娱乐(SOE)合作，将会推出一款完全面向中国玩家的游戏。

2007年5月10日，位于加州圣地亚哥的SOE公司宣布其旗下的SOGA工作室目前正在开发一款根据《功夫》改编的同名网游，这是一款完全面向中国市场的作品，也意味着SOE对中国市场重视程度的提高。

网游版《功夫》由位于中国台北的SOGA工作室和上海的北之辰公司联合制作，周星驰本人也将会参与到游戏的开发之中，星爷本人也对能够参与该作的开发而感到兴奋。游戏将以电影版为故事背景，并加入大量分支剧情，融合了格斗游戏的要素。电影中的阿星、包租公、包租婆等角色都会在游戏中登场。与传统的MMORPG类网络游戏相比，这款《功夫》将会更接近于家用机上的联网动作游戏，更强调街机般的动作游戏爽快感。玩家可以通过网络联机与最多8名对手在线对战，



也可以与朋友合作完成任务。该作预计将会采用免费运营的方式，通过销售道具等虚拟物品收费。

索尼网络娱乐是索尼旗下的网络游戏公司，在Vivendi Games的《魔兽世界》走红之前，该公司一直是美国最有实力的网游运营商。之前该公司已经通过"《无尽的任务》系列"打入中国市场。

软件
育碧开发X360《火影忍者：忍者的成长》

《火影忍者》不仅在亚洲地区长期保持超高人气，在欧美该片也是大受欢迎，而育碧早已获得《火影忍者》在欧美的游戏发行权。去年育碧泄露到网上的大批新作设定图中包括一款《火影忍者》新作，如今这款由育碧发行、育碧蒙特利尔制作室开发的X360版《火影忍者》终于掀开神秘面纱。本作正式定名为《火影忍者：忍者的成长》(Naruto: Rise of a Ninja)，是一款专为X360开发的作品。



正如其名所示，《火影忍者：忍者的成长》将会讲述故事的起源，以完全忠实于原作的任务，让玩家伴随着旋涡鸣人一起成长。玩家可以在游戏世界中自由探索，游戏结合了动作冒险、传统的平台动作游戏和格斗游戏的特点。此外本作还有多人对战模式，玩家可以选择自己最喜欢的角色与好友战斗。

软件
索尼大举进军手机游戏，《战神》降临！



索尼电影公司电视部门(Sony Pictures Television)目前正在大力开拓手机游戏市场，最近该公司宣布其2007年内将会推出14款手机游戏，这些游戏大多是根据知名电影和游戏系列而制作，其中包括5月4日与电影同步推出的《蜘蛛侠3》手机游戏版。这是一款2D横卷轴动作游戏，另外还有一个名为《蜘蛛侠解谜》的益智型游戏。而最为惊人的是，索尼表示将会推出手机版《战神：背叛》(God of War: Betrayal)。

《战神：背叛》的故事发生在一代之后、二代之前，索尼电影的新闻稿中将该作描述为"系列的最终章"，这是一款2D横卷轴动作游戏，总共有5个关卡，每个关卡还有多个分支关卡。游戏中的默认武器是雅典娜之刃，战斗中可以随时按键更换武器，例如能够召唤出亡灵的"哈迪斯军团"。将敌人打到一定程度后，可以进入终结技状态，此时需要根据画面的提示按键。玩家也可以吸收敌人的红魂，并在菜单中将红魂分配到各种武器上，提升武器性能。



此外，索尼电影还将推出《007：皇家赌场》、《幸运之轮2007》、《瑞奇与叮当》、《Snoop Dogg Boxing》等手机游戏。

本期大事记

5月1日：PS3网络虚拟世界"PlayStation Home"开始在欧洲进行第一次内测，该服务将于10～11月开始在欧洲和美国正式推出。

5月2日：欧洲最大游戏零售商GAME公司宣布以7200万欧元收购其竞争对手Gamestation，使其分店总数增加到623家。

5月4日：微软游戏制作室宣布将会在欧洲成立分公司，今后将开发更多面向欧洲的游戏。

5月7日：Square Enix公开用"虚幻引擎3"打造的PS3/X360原创RPG《最后的幸存者》。

5月8日：EA公布财年收入报告，2006财年EA《模拟人生》全系列销量高达2200万套，《FIFA》全系列销量1300万套，《极品飞车：卡本峡谷》销量850万套。

5月8日：Square Enix公开了PSP《最终幻想大乱斗》的官方网站。

5月9日：NBGI宣布将会在Wii上推出独占游戏《灵魂能力传说》，该作主角为西格飞，将会是一款动作冒险游戏，预计于今年8月8日发售。

5月10日：NBGI宣布《高达无双》将会在北美推出，除了PS3外，也将会推出X360版。

5月10日：索尼网络娱乐公司宣布将会推出一款根据周星驰电影《功夫》改编的网游，专为中国市场打造。

5月10日：THQ公布2006财年收入报告，《汽车总动员》销量逼近800万套。《黑道圣徒》PS3版取消，续作确定开发中。

5月10日：SE召开"Square Enix Party"展前发布会，公开多款重头作品。《最后的幸存者》成为发布会的压轴戏。

5月11日：Tecmo召开新作发布会，宣布将会在Wii上推出《阿耳戈斯计划》(暂名)。此外PS3《忍者龙剑传Σ》确定于6月14日推出日版，7月3日推出美版。

5月12日：Square Enix Party正式召开，开展前即有数千观众和记者在场外排队，盛况空前。

新闻短波

PlayStation Home

SCEE于5月1日晚正式开始在欧洲地区展开"PlayStation Home"网络虚拟世界的第一次内测，此次测试仅内部人员和少量报名者参与。索尼同时表示，今年8月将于美国进行第二阶段测试，届时将会有5万名以上的玩家参与。该服务将于10月至11月期间正式在欧洲和美国投入运营。



Wii澳洲销量

澳大利亚市调公司Gfk公布的数据显示，Wii自从去年12月在澳洲发售以来，累计销量已经超过8万台。3月23日在澳洲发售的PS3目前销量为3.6万台，而已经发售一年多的X360目前销量为16万。可以说，三大次世代主机目前在澳洲的销售情况是势均力敌。

《光环》新小说

《光环》的相关小说版在美国十分畅销，最近由系列剧本作者Joseph Staten创作的最新小说也正式公布，该书名为《光环：接触收获》(Halo：Contact Harvest)，将会讲述星盟与人类的第一次接触，并以多种视点描述两个种族之间冲突的起因和过程。该书中人类主角为UNSC的上士Avery Johnson。

微软设立欧洲游戏制作室

微软游戏制作室(Microsoft Games Studios)日前宣布将会在欧洲成立分公司，该公司由目前美国微软游戏制作室总经理Phil Spencer率领。除了这家分公司外，微软目前在欧洲已经收购了很多实力强大的游戏公司，例如Lionhead和Rare，并且微软目前的大多数游戏大作都在争取实现欧美同步上市，可见其对欧洲市场的重视。

PSP《星球大战前线》

LucasArts于5月10日宣布，将于PSP上推出一款《星球大战前线：叛军中队》(Star Wars Battlefront：Renegade Squadron)，该作由英国Rebellion公司开发，该公司的代表作为《异形对铁血战士》。

本作单人模式共有11个关卡，多人模式最多可支持16人对战，玩家还可以对自己的角色进行定制，通过各种选项共有100万种设定可能性，并且除了外表的定制外，在人物的敏捷度、HP、武器等方面都会不同。



《蜘蛛侠：敌或友》

就在《蜘蛛侠3》游戏版上市之际，Activision宣布将于今年秋季推出一款《蜘蛛侠：敌或友》(Spider-Man：Friend or Foe)。该作对应平台未定，不过Activision曾于去年宣布将会推出《蜘蛛侠》新三部曲，本作可能就是其中的第一部。



Activision连续15年增长

Activision日前宣布，其2006财年营业额达到了15.1亿美元，比去年的14.7亿美元有小幅提升，这已经是Activision公司连续15年保持收入增长趋势。Activision预计其本财年的销售收入将会达到16亿美元。目前Activision已经稳坐美国第三方游戏发行商的第二把交椅。

Atari裁员20%

法国Infogrames公司自从更名为Atari之后仿佛是继承了几十年前雅达利公司(注)的诅咒，一直厄运连连。过去几年里，Atari已经相继甩卖了多部重要作品的发行权，现在该公司又开始精兵简政。近日Atari宣布进行重大机构改革，裁员20%，其中管理层将会被裁掉26%。此次裁员计划已经被Atari的董事会批准，将于7月31日完成。

Wii《幽灵小队》

世嘉于5月10日宣布将会在Wii上推出一款射击游戏《幽灵小队》(Ghost Squad)。该作是世嘉于2005年推出的街机光枪游戏的移植版，玩家将可以把Wii的遥控器手柄当作光枪使用，除了射击外，还有拆炸弹等动作需要采用体感操作方式，可用武器共25种。游戏中的"GHOST小队"是"国际人道主义行动与特别战术小队"的缩写。



Crytek原创新作

因《孤岛惊魂》而著名的德国Crytek公司日前宣布其正在开发一款"高度机密"的原创新作，该作由Crytek于一年多之前在乌克兰首都基辅市成立的工作室开发。这款原创新作将会采用超强大的Cry Engine 2(《孤岛危机》的引擎)开发，并且Crytek公司暗示本作将会是跨平台作品，相信会在PS3和X360上推出。

软件 X360《隐秘世界》公开

5月11日，著名网络游戏开发商Funcom公司宣布将会在PC和X360上推出一款大型多人网络游戏(MMO)《隐秘世界》(The Secret World)，该作将会围绕"历史与神话、现代阴谋论和古代神秘学"。

游戏发生在一个与我们所在的现实世界平行的"隐秘世界"，在那里存在各种来自远古的怪物。这个世界中也有人们熟知的现代大都市，只是在这些城市里都隐藏着诡异的秘密。在上海、伦敦、纽约等国际大都会里，人们熟悉的地标型建筑仍在，只是在这些城市中也存在魔法，玩家将会卷入与恶魔的战争。

Funcom公司的Trond Arne Aas说："我们相信有数百万玩家希望探索奇幻和科幻主题之外的世界，《隐秘世界》是一款将会放飞网络玩家们的想像力的游戏。"本作制作人Ragnar Trnquist之前的代表作是同样剧情出色的冒险游戏《梦陨》，该作同样有着平行空间的概念。Trnquist表示，设计一个网络平行世界的概念是10年前就已经构思了的，本作的概念就是带给玩家真实的魔幻感。本作由Funcom的挪威奥斯陆工作室和北京工作室联合开发，开发至今已经有一年多的时间，不过发售日期未定。





▲《隐秘世界》中的上海，给人以熟悉而诡异的感觉。

软件 PS3"游戏史上最恐怖"作品

世嘉近日宣布，将会在PS3上推出一款"游戏史上最恐怖"的音响小说型恐怖文字AVG游戏。该作名为《忌火起草》，由开发了《弟切草》、《恐怖惊魂夜》、《街》等名作的Chunsoft公司开发。本作将于今年秋季发售。

游戏讲述一群年轻人因为好奇贪玩而获得了一种名为"幻象"的神秘药物，这种药物会让人产生幻觉并获得快感。然而在获得这种药物之后，几名年轻人却接连死去，并且他们全都是被烧死。被无辜卷入这场灾难的男女主角为了逃避诅咒而来到了一间古宅，那里是一切事件的开端。在那间古宅外，到处都种着一种名为"忌火起草"的神秘花草。

1992年，Chunsoft在SFC上以一款《弟切草》开创了所谓"音响小说"的新游戏类型，本作是为纪念该类型游戏诞生15周年而创作，剧本由北岛行德、牧野修、加藤一这三位著名日本作家联合编写。游戏采用真实照片与高清晰度的CG相结合的方式，并搭配5.1声道环绕立体声效果，为玩家营造前所未有的恐怖感觉。



▲本作主人公牧村弘树，是一位20岁的大学生，对女主角有淡淡的爱慕之意，但一直没有勇气表白。



▲本作女主人公早濑爱美，一年前，她的恋人因为保护她而在事故中丧生，她一直对此痛苦不已。

小贴士 TIPS

雅达利(Atari)公司是全球电子游戏产业的奠基者，在1970年代末以一台Atari 2600主机开创了电子游戏产业的最初规模。然而在1983年这家公司从巅峰跌落谷底，从此一蹶不振。后来法国Infogrames公司买下了"Atari"这个商标权，并将其美国分公司更名为"Atari"。

特报 《高达无双》登陆X360，NBGI全面跨平台



NBGI于5月10日宣布，原本为PS3独占的《高达无双》也将会在美国推出X360版，美版名为《Dynasty Warriors: GUNDAM》(Dynasty Warriors为《真·三国无双》的美版名)。

《高达无双》是被SCE寄予厚望的作品，SCE希望该作能够改变PS3在日本的萎靡态势。然而该作的实际销量不算太理想。《高达无双》是Koei与NBGI的一次全力合作，不仅是在游戏开发方面，双方在发行、广告宣传等方面也进行了深入合作，可以说是一部意义重大的作品。此次X360版的公布进一步表明了NBGI全面跨平台的决心。

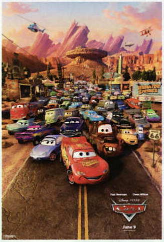
虽然NBGI已经全面跨平台，但其2006财年的营业收入仍主要来自PS2和PSP游戏。5月9日，NBGI的母公司"Namco Bandai Holdings Inc."宣布其2006财年(截至2007年3月31日)净利润达到了2420亿日元，营业额高达4591亿日元，比上一财年提高了71%！该财年Namco Bandai的出色业绩的主要促进因素是影碟业务，而游戏业务的业绩也提高了6.4%，营业额达到了1382亿日元，运营利润为115亿日元，同比提高18.6%！

该财年内，NBGI的全球游戏总销量达到了2340万套，其中家用机游戏为1350万套，掌机游戏为980万套。该财年NBGI最畅销的游戏为PS2的《龙珠Z：电光石火NEO！》，其全球销量为118万套，PSP版的《铁拳：暗之复苏》全球销量也突破了100万套。NBGI表示2007年将会推出23款PS3游戏、24款X360游戏和37款Wii游戏，预计在这三大次世代主机上将会卖出总共820万套游戏。

NBGI 2006财年游戏销量榜

排名	游戏名	机种	财年销量
1	龙珠Z：电光石火NEO！	PS2	118万
2	铁拳：暗之复苏	PSP	100万
3	宠物蛋的小小小卖店	NDS	87.1万
4	铁拳5(白金版)	PS2	73.7万
5	火影忍者 究级忍者	PS2	65万
6	机动战士高达SEED Destiny 联合对扎夫特2 Plus	PS2	53.1万
7	龙珠2 超级战斗	PS2	46.6万
8	皇牌空战 零	PS2	44.4万
9	龙珠Z 真武道会	PSP	41.5万
10	灵魂能力III(廉价版)	PS2	40.4万

特报 游戏版《汽车总动员》销量逼近800万



THQ(注)公司于5月10日公布了截至3月31日的2006财年财务报告，该财年，THQ的营业额终于突破10亿美元大关，创造了该公司的历史新记录。此外，该财年THQ的净利润也创下了6400万美元的历史新高。

THQ在2006财年内总共有8款游戏的销量超过了100万套，其中销量最高的《汽车总动员》多平台版本全球总出货量逼近800万套。其次为摔角游戏《WWE SmackDown! vs. RAW》，其全球总销量逼近400万套。THQ全力打造的X360《GTA》式新作《黑道圣徒》销量也突破了100万套。

THQ公司以发行各种动画改编型游戏而著名，上一财年其销售收入中只有20%来自THQ拥有的自主品牌，预计到本财年将会提高到三分之一，《特技人》、《前线：能源之战》等游戏是THQ寄予厚望的作品。THQ同时确认《黑道圣徒2》目前正在开发中，对应PS3和X360两大机种，而PS3版《黑道圣徒》已经取消开发。THQ表示，本财年他们将PS3、X360和PC列为面向"核心玩家"的小众化市场，THQ的原创作品将主要在这三大平台上推出；而Wii、PS2和NDS才是面向广大轻度玩家的大众化市场，THQ的授权作品将会以这三大平台为主力。

特报 金发美女杰西卡饰演春丽？



为了庆祝系列诞生20周年，Capcom目前正与好莱坞合作拍摄《街头霸王》电影版，预计将于2008年上映。而最近的传闻显示，片中女主角春丽可能将由好莱坞金发美女杰西卡·贝尔(Jessica Biel)饰演，此前她曾出演《刀锋战士3》、《绝密飞行》等片。不过这则消息目前并未得到官方确认。

《街头霸王》电影版将由Hyde Park Entertainment公司与Capcom联合拍摄，剧本作者为Justin Marks。Capcom还表示届时将会跨平台推出《街头霸王》新作，另外，届时很可能还会有相关的电视剧推出。Capcom市场部主管Charles Bellfield曾经表示，之所以选择春丽为主角，是因为美国玩家最喜欢的的《街头霸王》角色就是春丽。本片预计将于今年秋季在香港拍摄。

Capcom曾于1994年推出了一部以古列为主角的《街头霸王》电影，并邀请著名动作明星尚格云顿饰演，该片投资3500万美元，全球票房将近1亿美元。Hyde Park Entertainment公司由印度人Ashok Amritraj创办，非常注重亚洲题材的作品，周润发与杨紫琼的新片《黄石的孩子》也将由该公司发行。

小贴士 TIPS

THQ是美国第三大第三方游戏软件发行商，成立于1989年，原名为"Trinity Acquisition"，次年该公司与加州的"Toys HeadQuarter"合并，正式更名为THQ。目前该公司全球员工超过1600人。

业界声音

当然，我已经有了PlayStation 4、5、6的构思，它们将会与网络融合。

——久多良木健虽然即将退休，但最近在接受《EE Times》采访时仍然表示，他对于PS系列主机未来的走向已经有清晰的认识。此外，久多良木健还在采访中表示，他已经向索尼提供了降低成本的一些建议。尽管如此，《EE Times》的报道中同时也表示，久多良木健离开索尼后，今后其事业将会与索尼几无关联。

消费者真正担心的，应该是微软如何对待产品质量问题。要知道，是东西就会坏，但能够以正确的方式去处理并尽力使消费者得到满意的服务，这才是我们需要关注的地方。

——近日微软Xbox事业部最高负责人彼得·摩尔在接受采访时，有记者提出了广受抨击的X360质量问题，彼得·摩尔的回答显得有点不耐烦，以"是东西就会坏"这样的话来推搪质量问题的态度引起了不少玩家与记者的不满。

我们相信蓝光会赢得格式之争。最终，索尼会占据市场36%的份额，任天堂以34%位居第二，微软占据30%的份额。

——Wedbush Morgan的著名游戏业分析家Michael Pachter认为，虽然蓝光让PS3开局艰难，但蓝光的成功最终会让PS3以微弱优势赢得次世代战争。不过Pachter的此番预测仅针对美国市场，对于日本市场，Wedbush Morgan有另外一份预测报告，报告指出到2011年，任天堂将获得日本51%的市场份额，索尼的市场份额为44%。

我不喜欢PS3，它的主机构造太复杂了，游戏开发难度很高。我也不喜欢久多良木健。

——在《EGM》杂志的采访中，坂口博信首次公开表示对PS3以及久多良木健本人的不满，并表示这是MistWalker最近没有PS3游戏开发计划的主要原因。坂口博信虽然目前是微软的忠实合作伙伴，但在访谈中再次表明了对微软宣传部门的不满，他说："看看Windows Vista在日本的商业宣传，你只能用糟糕二字来形容。"

花十块钱买了张盗版，又花八十块钱买了对战地图。没办法，《战争机器》就是这样的游戏。

——一位网民讲述自己的经历。《战争机器》虽然未达到预期的800万目标，不过已经为微软赚足了银子。

业界声音

我是第一个上班、也是最后一个下班的人。因为要是不秉持这样的工作态度，就不会有人来追随自己。

——Konami著名游戏制作人小岛秀夫的发言。

最重要的是能整合各路人才的领导能力。其次是对于程序开发的了解，制作人不一定要会写程序，但是至少要能了解程序开发的概念。最后就是要听取玩家的意见来调整游戏，开发游戏不是为了自己，而是要以服务玩家为目标。

——坂口博信在台湾地区举办了记者暨玩家的见面会。会上被问到“身为游戏制作人最重要的条件是什么”时，FF之父如此答道。

我们绝对不会因为制作欧美向的游戏而减少在日本发售的软件。

——Capcom著名游戏制作人稻船敬二承认Capcom在充当着日本厂商在欧美市场的急先锋角色，但又拍着胸脯对日本媒体做下了承诺。

如果有其他乘客抱怨，我们会考虑以广播方式呼吁旅客不要使用掌机。

——东京Metro公关部表示不会禁止乘客在电车内玩掌机。随着日本掌机市场的繁荣，在电车内使用掌机的人越来越多，而掌机发出的声音引发了乘客的不满。

爱因斯坦晚年也做了很多无用功和垃圾研究，宫本茂晚年变傻可以理解。

——游戏之神宫本茂近日表示想开发教导年轻人尊重老人的游戏和反对偷税漏税的游戏，立刻引起热评。这是网上言论中最过激的一条。

最让我印象深刻的就是《战争机器》。这款游戏相当了不起，许久没有一口气从头玩到尾了，之后只要一有时间就会去玩线上对战。

——坂口博信对《战争机器》也是好评如潮。

明年在X360上我们应该就能开始盈利，接下来的两三年时间只需要继续按计划走下去，微软就会在游戏主机方面有持续的利润。

——微软娱乐设备部总裁Robbie Bach日前在接受媒体采访时表示，X360有多重盈利渠道，预计2008年可以首次实现扭亏为盈。

特报 EA 2006财年4部巨作销量超过700万



5月8日，EA公布了截至3月31日的财季及财年报告。在1～3月末的财季中，EA净亏损额高达2500万美元，比去年同期的1600万美元净亏损提高了不少。在这个财季里，EA的净营业额为6.13亿美元，比去年同期的6.41亿美元微降4%。EA在声明中表示，亏损额增加的主要原因是次世代主机的过渡期。该季度EA推出的《模拟人生2》新资料片《Seasons》全球销量超过100万套，《火爆狂飚：统治者》和《纽约街头教父：偶像》的销量都超过了50万套。

虽然第四财季出现了亏损，但EA的全年业绩还是相当出色的。该财年，EA的净营业额高达30.9亿美元，比上一财年的29.5亿美元提高了5%。EA的财年运营收入达到了18.8亿美元，但这些收入几乎都因为EA的多起收购行动而被花光，其中包括收购Mythic Entertainment、Headgate Studios和《战地》开发商DICE。

2006财年，EA在美国国内最畅销的游戏当数《麦登NFL07》，该作共于11个平台上推出，在美国的总销量就达到了710万套，比前作提高了15%。更为惊人的是，由于世界杯的召开，EA的《FIFA》相关游戏多部作品在该财年内总共卖出了1300万套，其中包括《FIFA 07》、《FIFA街头足球2》、《2006FIFA世界杯》。总体来说，该财年EA Sports的营业收入提高了20%。

作为全球第二畅销的赛车游戏系列，《极品飞车》在2006财年也有上佳表现，《极品飞车：卡本峡谷》全平台全球总销量高达850万套。《模拟人生2：宠物》销量为560万套，常年热卖的《模拟人生2》在该财年内也卖出了390万套。该财年，《模拟人生》全系列及相关资料片总销量高达2200万套！EA预计其2007财年净营业额将会达到31～34亿美元。

特报 X360之父于微软官网宣传PSP?

2005年X360刚刚公开时，作为首席设计师的J Allard(注)在各种媒体中频繁露面。然而当X360发售后，J Allard几乎在人们的视线中彻底消失。不过最近J Allard又公开露面了，只是此次他的露面方式实在是匪夷所思——在微软官方网站的高级行政人员资料页面中，J Allard手持PSP，戴着夸张的须状假发露面！

2005年，《新闻周刊》专栏作家N'Gai Croal与J Allard打赌，Allard说如果PSP能够比PS2更快突破千万销量，他就在新闻发布会中戴上假发露面，而如果N'Gai输了，Allard就剪掉他的头发。结果Allard输了，但由于他要忙于设计Zune音乐播放器，因此没有出席微软的E3 2006发布会。没想到Allard对于这个开玩笑般的打赌十分认真，在360天后，Allard终于兑现了诺言——只是方式有所不同。

微软官网中有一个介绍重要行政人员的板块，其中有比尔·盖茨、史蒂夫·鲍尔默等最高管理者，Allard也在其中。为了兑现承诺，Allard在自己的介绍页面里放出了一张戴着假发、手持PSP的图，PSP的屏幕中写着“N'GAI HAD IT RIGHT”(N'GAI说得没错)。Allard还在自己的介绍资料中说：“为PSP销售速度超过PS2而脱帽致敬。为N'Gai于2005年打的赌而戴上假发，因此在此放上此图。”



特报 不甘示弱！X360也将造福人类

最近PS3的“Folding@home”计划搞得有声有色，共有25万名PS3用户注册，这些用户的PS3在闲置时可以参与医疗研究的相关计算机运算工作，研究蛋白质折叠现象，攻克医学难题。这种造福人类的计划也引起了微软的艳羡，微软Xbox事业部门最高负责人彼得·摩尔近日表示：“如果能够确信开展这样的计划真的可以帮助解决一些棘手的医学和健康研究问题，我们当然会积极地促成X360参与这类研究活动。”不过摩尔同时指出，“Folding@home”虽然获得了认可，但能否产生实质性成果还不好说，因此微软会继续观察其是否真有价值。



目前Xbox LIVE的用户数量是PLAYSTATION Network的5倍，如果微软也参与到“Folding@home”计划并进行推广，预计可让该计划的参与者数量激增数倍。而索尼之前也曾表示，今后PS3的分布式运算概念将会进一步拓展到商业用途，目前索尼已经与可能的合作伙伴进行谈判，而参与该计划的PS3用户或许会因此而得到奖励。

小贴士 TIPS J Allard全名为James Allard，1969年1月12日出生于纽约，毕业于波士顿大学计算机科学系，目前是微软副总裁兼首席XNA架构师。

本期新闻综述

SE——均势策略



Square Enix社长和田洋一曾说：SE不希望看到一家独大的局面！在游戏业的任天堂时代里，任天堂的一家独大让各第三方在其面前低声下气，处处受其所制。随后SCE成为业界主导势力，虽然初期对第三方无微不至，但江山大定之时，对于第三方的态度开始逐渐冷淡。因此从2001年开始，当时尚未与Enix合并的Square已经开始尝试性地在任天堂的主机上推出重头作品。而在Square Enix成立后，其"均势策略"更为明显。SE希望三大厂商势力均衡，这样他们就会为争夺第三方的支持而用尽优惠手段，第三方将从中获益匪浅。

去年SE宣布在NDS上推出《勇者斗恶龙IX》，这意味着SE在掌机上已经押宝于NDS。不过任天堂的过分强大对于SE显然是不利的，因此本届Square Enix Party上公开了不少PSP大作，这可以说是SE均势策略的体现，自然也是广大PSP玩家之福。将同时推出PS3和X360版的《最后的幸存者》则是SE为X360推出的最重头的作品，它的公布是SE加强扶持X360的一个重要信号。

本月争议事件

游戏影响美国总统大选

美国总统候选人在总统大选期间经常通过各种热门议题拉选票，最近美国共和党的总统候选人Mitt Romney就把暴力游戏问题作为其拉选票的手段之一。这位马萨诸塞州长在弗吉尼亚州Regent大学发表演讲时说："色情描写和暴力已经渗入了我们的音乐、电影、电视和电子游戏中。不久前的弗吉尼亚校园枪击惨案，其犯罪人就像之前哥伦拜枪击案的两名校园杀手一样，都是受到了不良游戏文化的毒害。"



游戏已经成为2008美国总统大选的一个重要议题，民主党候选人希拉里·克林顿去年曾经提议加强对暴力游戏的管制，并将其作为总统大选的议题之一。不过美国媒体认为，这些政客是用贬低游戏的方式进行政治作秀。

本月关注人物



松野泰己

《失落的奥德赛》开发商FeelPlus公司社长中里英一郎近日接受了日本媒体的采访，在采访中，中里英一郎透露《最终幻想XII》制作人松野泰己离开Square Enix之后，目前已经着手新作开发，而《最终幻想》之父坂口博信目前正努力说服其加盟MistWalker。

在加入Square之前，松野泰己曾是Quest公司（《皇家骑士团》开发商）的主力制作人，中里英一郎就是在那个时候开始与松野泰己合作，如今FellPlus是MistWalker的重要合作伙伴，因此中里英一郎也非常希望松野泰己能够加入由坂口博信创办的这家公司。目前松野泰己仍是一位自由制作人，最近一次在媒体上公开露面是去年9月任天堂发布的"Wii开发者访谈影像"，当时松野泰己谈到了为Wii制作游戏的想法。

本月市场观察

中国游戏市场年增长68%

Niko市调公司最近发布的研究报告显示，2006年中国游戏市场整体增幅高达68%，在2006年内有340万人加入游戏玩家的行列，中国游戏人口总数已达3750万人，其中90%为网络游戏玩家。到2011年，中国游戏人口总数将达7190万。

英国游戏零售业大并购

欧洲最大的游戏零售商GAME公司于5月2日宣布，将会以7400万英镑并购其重要竞争对手Gamestation公司。此举将会让GAME在英国和爱尔兰增加217家分店，目前GAME的分店总数为406家。合并之后，Gamestation的商店名将会继续保留。

GAME主席Peter Lewis表示，Gamestation公司在铁杆玩家中享有盛誉，这是他们将其收购的主要原因。"Gamestation的经营状况一直以来都是我们非常钦佩的，无论是在商店分布还是目标消费者等角度，他们都是对我们的重要补充。

目前全球游戏零售业正在走上大规模合并的寡头时代，2005年美国最大的游戏零售商GameStop收购了第二大的EB Games，合并后成为一家拥有4800家分店，员工总数达3.5万人的巨无霸型游戏零售商。

任天堂携手可口可乐

英国任天堂近日宣布与可口可乐公司联合展开一项预算为200万英镑的宣传计划，共同进行电视和网络宣传。这次宣传活动于5月14日至7月之间进行，每天送出10套"终极Wii游戏室"，这套厚礼包括一台26寸三星液晶电视、一台Wii、一台小冰箱以及一些芬达、雪碧和Dr Pepper饮料。参加此活动者可以从饮料的瓶盖或拉环中抄写密码，然后到活动网站中输入，输入三个以上的密码即可自动进入NDSL的抽奖活动，共有1800部NDSL送出。

流言板

PS4明年推出？

澳大利亚时尚杂志《Smarthouse》最近爆出一条劲爆消息：PS4将于2008年推出！不过从该杂志的报道内容来看，所谓的"PS4"只不过是一种哗众取宠的说法，其真正涵义是"PS3改良版"。

《Smarthouse》在报道中说"PS4"将会采用与PS3相同的芯片组，不同之处在于"PS4"将会在软件上进行改良，并增加功能模块，使其能够有更强的多媒体功能，例如收看高清流媒体影视节目，总体来说，这相当于PSX（注）的改良版。

PS3是一部非常强调多媒体功能的游戏机，推出一部面向Hi-Fi发烧友的新机型并不是不可能，这部主机或许可以叫"PSX2"，但决不可能叫"PS4"。索尼之前曾表示，PS3的生命周期将会比PS2更长。

可信度 ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

《星际争霸OL》？

据欧洲媒体报道，暴雪内部人士透露5月19日的暴雪韩国发布会中将会正式公布《星际争霸Online》，据称该作将会在原有三个种族的基础上增加新种族。虽然这则消息尚未得到确认，但之前已经有较为确切的消息显示暴雪正在开发一款新的网络游戏作品，并且《魔兽世界》已经成为暴雪历史上最成功的作品，《星际争霸Online》显然将会是一款极具商业前景的作品。此外，对于暴雪将会在X360上推出网络游戏的传闻早已有之，而暴雪也一直在招募次世代主机的游戏开发人员，或许X360版的《星际争霸Online》也在规划之中。

可信度 ★ ★ ★ ☆ ☆

本期关注数字

1000万

4月份日本主机销量	
NDSL	702844
Wii	287722
PSP	158291
PS3	71247
PS2	67673
X360	17094
GBASP	3749
GBM	3626
NDS	2211
NGC	258

根据日本《FAMI通》杂志的统计，NDSL目前在日本国内的销量已经正式突破1000万台，创造了日本游戏历史上的主机销售速度奇迹。

NDSL上市后，只用了61周时间就在日本突破了千万销量，而此前的记录保持者是PS2——其突破千万销量所用的时间是131周。《FAMI通》称，NDSL的销售速度"快得令人难以置信"。

400万

2004年《光环2》全球首发之日销量即突破238万套，微软骄傲地宣布该作首发成绩"超过了所有电影的首周末票房记录"。而《光环3》尚未发售已经取得更高的呼声。最近有报道称，仅GameStop的《光环3》预订量就已经达到了400万套！

美国Xbox Evolved网站宣称GameStop内部人士告诉他们《光环3》在GameStop所有分店的总预订量已经达到了400万套。GameStop是全球最大的游戏零售商，每年的零售额占美国游戏零售市场的约30%。如果仅该店的订购量就已经达到400万，则意味着《光环3》销量突破1000万将毫无悬念。不过目前的这一数据仅仅是没有获得官方确认的小道消息，尽管如此，《光环3》的销量突破400万套应该是决无问题的，前作仅在美国就卖了将近600万。

小贴士 TIPS

PSX是索尼在2003年12月13日于日本推出的一部多媒体娱乐设备，结合了PS2游戏功能、DVD刻录功能，并内置硬盘。该主机中就已经采用了后来应用在PSP和PS3中的主界面"交叉媒体条"。可惜由于市场定位模糊且价格高昂，该主机最终黯然退出市场。



对于拥有X360而又喜欢日式RPG的玩家而言，这款《信赖铃音 肖邦之梦》(以下简称《肖邦之梦》)无疑是一款值得期待的佳作。以伟大的音乐家肖邦的梦中世界为舞台，再加上优美的音乐和华丽的画面以及NBGI制作RPG的实力，我们有信心相信这款作品一定会让广大玩家满意。对了，为女主角配音的声优是平野绫，相信广大团长迷也开始对这游戏感兴趣了吧。(^_^)

文 邪魔天使　美编 菲菲

X360	信赖铃音 肖邦之梦	NBGI	RPG
	トラスティベル ~ショパンの梦~		日版
	预定2007年6月14日	1人	6980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

Story

1849年10月17日深夜，位于法国巴黎市中心旺多姆广场12号公寓内，"钢琴诗人"肖邦正在病床上忍受着病痛的折磨。在他弥留之际，肖邦的意识离开了现世，进入了一个如童话般不可思议的奇幻世界……在这里世界里，人们如在现世一般生活着，他们有喜怒哀乐，也有生老病死。但这里惟一与现世所不同的，只有一点——

如果来者是带着重病到达这个世界的话，作为病痛的副作用，他将拥有常人无法具备的奇幻魔力。于是在现世里被病痛所折磨的肖邦，在这里世界里就具有了使用魔法的能力。但过分奇特的遭遇，让肖邦觉得这只是自己重病之下产生的幻觉而已，他依旧过着充满绝望的生活……

改变肖邦这种消极态度的，是一个名叫"波尔卡"的少女，虽然她与肖邦一样身患重症，却依然积极地面对这个世界。在这个世界里，每个人的心中都有一颗被称为"特拉迪斯"的宝石，宝石会根据每个人心灵的纯洁程度发出光芒，虽然波尔卡心中的特拉迪斯散发出的让人眩目的光芒，但她需要面对的是即将死亡的残酷未来。这个时候，一个名叫"阿尔格雷德"的少年出现在了波尔卡面前，为了拯救这个没有未来的少女，阿尔格雷德与波尔卡一起开始了向宿命发起了挑战……







阿尔格雷德 Allegretto

富有正义感的少年

在利塔露丹特港町活动的小偷，但阿尔格雷德这样做的理由是为了获取钱财向贫民区的孩子提供食物。即使知道自己做得不对，但阿尔格雷德却无法弃贫民区孩子们于不顾，虽然有时候行为比较粗暴，但却是一个具有正义感的少年。阿尔格雷德因为对贫富差距悬殊的世界感到不满而外出旅行，在途中遇到波尔卡后被其吸引，决定帮助她改变充满绝望的宿命。阿尔格雷德代表着音乐元素"快板"。

年龄：16岁
武器：剑
声优：下野宏



肖邦(1810-1849)



全名弗雷德里克·弗朗西斯科·肖邦，伟大的波兰音乐家，因为其创作的作品均为钢琴曲，又被人称为"钢琴诗人"。肖邦自幼便显示出其非凡的音乐天赋，他曾经在7岁时写出了《波兰舞曲》，不满20岁便已成为华沙公认的钢琴家和作曲家。但他的后半生正值波兰亡国，因此长期流亡在外。在流亡期间，肖邦创作了很多具有爱国主义思想的钢琴作品，如：《第一叙事曲》、《革命练习曲》等。1837年，他曾严辞拒绝沙俄授予他的"俄国皇帝陛下首席钢琴家"的职位。著名音乐家舒曼称肖邦的音乐像"藏在花丛中的一尊大炮。



年龄：39岁
声优：真殿光昭

本名弗雷德里克·弗朗西斯科·肖邦，1810年出生于波兰，有钢琴诗人的美誉。身体羸弱，很敏感，妹妹艾米莉娅因为肺结核逝世给他带来了沉重的打击。阿雷格雷特和波尔卡所在的世界是他的梦中世界，对此他经常感到困惑，而在波尔卡身上，他看到了妹妹艾米莉娅的身影。



©2006 NBGI

豪华的音乐阵容


斯坦尼斯拉夫·布宁


森本治行

既然是以肖邦为题材，"音乐"是《信赖铃音 肖邦之梦》一个极为重要的元素，为此不仅游戏中多处采用了肖邦的钢琴曲，乐曲的演奏者更是请到肖邦钢琴大赛大奖得主斯坦尼斯拉夫·布宁来演绎。而游戏的配乐制作则由负责过《女神侧身像》和《星之海洋》的著名音乐人樱庭统担任，游戏中出现的旁白部分也请到了日本著名演员森本治行负责。如此强大的阵容，还有什么可怀疑的呢？







悲运的少女



波尔卡 Pollka

泰诺特村位于利塔露丹特港町附近的小山丘上，波尔卡和母亲一直居住在那里。波尔卡以贩卖从泰诺特村特产的花朵中抽取的"花封药"维持着生计。但最近"花封药"被政府承认的便宜药品"矿封药"所打压而滞销。波尔卡则因为拥有重症之人才能够拥有的魔法而不被村民们信任，在遇到肖邦以后，波尔卡想用仅剩不多的时间去帮助这个脆弱的男人。波尔卡代表着音乐中的"波尔卡舞曲"。

年龄：14岁
武器：伞
声优：平野绫

充满幻想的梦中世界

本作除了采用真实历史人物演绎外，最引人注目的应该是美不胜收的梦之世界了。与真实的巴黎不同，肖邦的梦之世界集合了"玄幻"和"高雅"两种截然不同的风格，华丽而充满奇幻风格的背景让人感觉身处在一个不可思议的世界之中。


▲在梦之世界中，不仅有宏伟的礼拜堂，也有着充满童话气息的原野风景。


◀在梦之世界中，有着类似于礼拜堂的建筑，在玄妙的构造当中充满了一种神圣庄严的氛围，梦之世界中的人们就在这样的环境中一直生活着。

分时真实时间战斗系统

本作的战斗系统是将回合制和真实时间制融合在一起的"分时真实时间战斗系统"，战斗最多允许3名角色商场，按照回合制交替攻击，在行动时间内可以在场上自由行动。

游戏中的关键"光"与"暗"，二在战斗中也纳入了"光"与"暗"的设定。每个角色的必杀技都有光与暗的技巧，当发动时角色的站位是位于阳光下还是阴影下这会影响到技的属性。必杀技用一个按键就可以出，相当方便，这样不会让战斗失去真实时间制的爽快感。而光与暗不仅对我方角色，对敌人也有很大影响，这称为"怪物变化系统"，根据敌人的站位是面对太阳还是站在阴影处其外形、强度、名字甚至必杀技都会发生变化，可以说完全变成了另一种怪物了。

战斗场景


▲当左边竖着的时间槽减完时行动就会结束。


▲下一个回合行动的角色头上会有"NEXT"的标记。

光与暗影响必杀技




▲而处于阴暗的场所时必杀技叫"幻影波"。

◀当位于有光照的地方时必杀技叫"日光剑"。

怪物变化


◀当怪物从明亮的地方移动到阴影下时形态发生了变化。





关心姐姐的妹妹



玛齐 March

年龄：8岁
武器：月之轮
声优：斋藤千和

沙尔莎的双胞胎妹妹，与姐姐一起担任阿果果的森林守护者一职，有着与年龄不符的沉着冷静的性格。与姐姐完全相反，玛齐的举止得体，很有礼貌。对于姐姐的失礼玛齐也感到很头疼，所以经常提醒沙尔莎要多加注意自己的说话方式。虽说如此，但玛齐比任何人都关心自己的姐姐。





▲看上去玛齐与沙尔莎长得相似，但其举止谈吐与沙尔莎完全不同。

◀与姐姐一样，玛齐也使用近战系的武器，月之轮与太阳之轮的属性完全相反，这让两人的区别更明显了。

队伍等级

所谓队伍等级就是同伴全员的等级，它不能自然成长，只能随着故事的进行打倒特定的BOSS后成长。随着队伍等级的成长战斗系统会出现新的要素，还会追加新的规则。等级上升后除了优势增加外难度也会增加，可以说随着队伍等级的上升，玩家自身的能力也必需跟着一起提高，不然很难驾驭游戏的系统。





▲打倒特定的BOSS后队伍等级上升，并且是必然上升的。
◀ 队伍等级上升后优势会增加，战略性也更强了。

队伍等级Lv.1

- 考虑时间：无限
- 行动时间：停止・5秒

队伍等级自然是从Lv.1开始的，左上方的TT代表"考虑时间"，是按照顺序轮到某个角色行动时他如何行动所需要考虑的时间，Lv.1的时候考虑时间是无限的。左边竖着的槽是行动时间，Lv.1是5秒，只在行动时才会消耗时间，即站着不动时间是停止的，让你有充分的时间去考虑，当时间完了时行动结束。



▲只有在移动角色和按键的时候才会消耗时间。

队伍等级Lv.3

- 考虑时间：3秒
- 行动时间：即时・4秒
- 必杀技装备：4个

到了Lv.3后无限的TT现在变为有限的3秒，如果考虑时间太长那么会自动进入行动时间，这样有可能就会浪费行动时间了。而行动时间变为4秒后让战斗的难度增加了不少，但好在可以装备4个必杀技，而且装备道具也可以带得更多，这使得自身强化了不少。从这一级开始战略的改变需要玩家去适应一段时间。



队伍等级Lv.2

- 考虑时间：无限
- 行动时间：即时・5秒

Lv.2的变更点在于行动时间变为即时，Lv.1时停止行动时间也会随之停止，但Lv.2以后即使停下来时间也会流逝。不过TT是无限的，所以轮换角色时不用慌张，考虑好了操作就行。当角色开始动起来后时间就开始减少，所以需要迅速的行动。另外，从这一级开始强化必杀技的"回声"系统就加入进来了。



▲由于时间不会停止，所以行动要迅速。

队伍等级Lv.4

- 考虑时间：1秒
- 行动时间：即时・4秒
- 必杀技装备：4个
- 反击可能
- 融合连携：2CHAIN

考虑时间下降到1秒让战斗更加紧张，不注意一下子就过去了，但是随着TT的减少战斗的节奏也随之上升，玩家可以体验到快速战斗的乐趣。从这一级开始作为防御方法之一的反击可以使用了，而且连携必杀技的融合连携也可以使用了。总的来说不仅是战斗节奏加快，玩家能够做的事情更多了。











具有敏感直觉的少年

年龄：8岁
武器：黑管枪
声优：小林由美子

皮特 Beat

与阿雷格雷特一起生活的少年，是个面包小偷，他称呼阿雷格雷特为大哥。手中的照相机是父亲惟一的遗物，虽然年纪小身材矮，但他并不喜欢别人说自己是小孩子。性格开朗活泼，考虑事情也不会太深入，但有时他的直觉却能够最直接地接近事情的真相。

必杀技的POWER UP

从队伍等级达到Lv.2时战斗系统会追加“回声”系统，在给予敌人伤害是回声会积蓄下来，其规律是按照连击数4→8→12……这样的方式增加，在画面右下方以“☆”的形式表现，在蓄有“回声”的情况下发动必杀技可以达到比平时威力更大的效果。回声系统对队伍中所有人都有效，大家可以采用第一、第二个人蓄回声，然后第三人发动必杀技的战法。使用必杀技后就会消耗所有的“回声”，所以使用时机很重要。“回声”的效果非常明显，必杀技的威力能提高数倍，在BOSS战的时候一定要考虑好谁来蓄，谁来释放。

▶太阳斩的效果是连续斩后接一个爆炸攻击，连续斩的伤害是571，爆炸伤害是2270。





▲回声蓄到32后发动，连续斩每次伤害2000，爆炸伤害更达到了9442，看来有5位数伤害的可能哦。

融合连携

当队伍等级达到Lv.4时战斗系统会追加“融合连携”系统，在回声蓄到24以上的状态下发动必杀技就可以使用。必杀技结束时会出现“Harmony Chain”的字样，这时再按下必杀技键如果时机正确可以接着再发一个必杀技。由于融合连携可以不考虑剩余时间，并且威力强大，所以一定要熟练掌握，毕竟这个系统对时机把握很重要，按键一定不要错过。目前知道的情况是同系必杀技可以连携，比如同是光属性必杀技或同是暗属性必杀技，不知道异种属性的必杀是否能连携。融合连携对角色的位置有一定要求，如果发动后一个近战系的角色站得很远，那很有可能就浪费了这次机会，所以在跑位时要注意与同伴间的距离。另外，融合连携还要队伍等级达到Lv.5时可以实现3个角色的连携，威力更加强劲。



▲回声达到24以上是必杀技发动的条件，首先使出裂空斩。



▶第二招用太阳斩，按键时机与Lv.4是一样的。



▲如果是Lv.4那么到太阳斩就会结束，但Lv.5的话还能进行第三次连携攻击。



▶比特的炎爆连携成功，由于是远距离必杀技，所以连携比较容易。





▲沙尔莎的语气很奇特，有些乡土口音。她抓住比特对其身高大放厥词，不过她看上去高一定应该是帽子的缘故……



活拨的天然少女

沙尔莎 Salsa

出生于阿果果村的少女，说话的语气很有个人色彩，由于生活在一个自由的环境中，所以有时候说话很直，不知道有什么失礼之处。但因为本人可爱开朗，所以没有人会因此而讨厌她。作为队伍中的活跃分子起到了调节气氛的作用，她的笑容总是会给人带来快乐。

年龄：8岁
武器：太阳之轮
声优：金井美香







与动物生活的大姐姐



维奥拉 Viola

年龄：26岁
武器：弓
声优：桑岛法子

生活在萨比平原一角以放牧为生的女性，性格爽快、毫不拐弯抹角，不过对自己的年龄很在意。（毕竟这么大了……）对繁华的都市生活毫无兴趣，喜欢在平和广袤的平原悠闲地生活。正是她告诉了阿雷格雷特和波尔加"矿封药"的真相，为了杜绝其根源两人决定共同旅行。

敌人照片 Enemy Photo

阿雷格雷特的小弟比特有一台随身携带的照相机，这是他父亲留给他的遗物。这台照相机有一个小功能，那就是在战斗中可以给敌人照相。比特有一招必杀技"ビビッドショット"，这一招发动之后就会出现一个镜框，框住敌人后按下Y或A键就可以给敌人照相了。照好的照片会得到一个相应的评价，这些照片可以卖到商店里以此来赚钱，评价越高卖的钱也越多，大家可以反复挑战敌人来照取更好的照片，特别是在BOSS战中如果照下BOSS被击倒的瞬间的话，那可是能卖大价钱的哦。



▲举起相机后画面上就会出现光标，迅速找到目标按下快门吧。



▲在菜单中可以确认照片的评价，如果评价高的话就卖到店里去吧。



▶照好的照片会记录在菜单中，即使是同一个怪物但因为图像大小、构图的不同评价也不一样。



◀不仅是怪物，还可以给同伴照相，评价与被照的物体以及构图很重要。

乐谱碎片 Score Piece

随着游戏的进行玩家可以在游戏中得到一种叫做乐谱碎片的道具，在持有乐谱碎片的情况下与一些村人对话就可以进行演奏会，此时画面上会显示对方的乐谱，根据其乐谱选择乐谱的碎片。演奏时如果演奏得好那么就会获得高评价，根据评价会得到相应的道具，评价越高道具越珍贵。由于乐谱的碎片是越收集越多的，所以适合对手的乐谱碎片也越来越完美，不过这个系统还是有点考验玩家的乐感的，到时候大家可以多试试哦。(^_^)



▲得到碎片后与村民对话他们会有相应的反应，有的会要求与你一起演奏。



▼看到对方的乐谱后选择自己的乐谱的碎片，一开始碎片比较少，估计有很多不符合对方的乐谱。

勇往直前的斗士





法尔赛特 Farsetto

"微急曲"(注)成立时就作为基尔巴的得力干将与他共同战斗，喜欢照顾他人，连组织内的许多女性也非常仰慕她。对基尔巴法尔赛特是有那么一点点感觉的，但由于两人是青梅竹马的好友所以一直没说出口，而对库拉贝丝则有些想法，时而有冲突的言行发生。

年龄：22岁
武器：拳套
声优：半场友惠



注：微急曲(andantino)：音乐用语，微急的节拍和小曲。





▼使用细剑的库拉贝丝的攻击速度很快，而且也很优雅。



▲细剑的攻击范围比较窄，但连续攻击的连击数很高。



反政府组织的美丽战士

库拉贝丝 Claves

微急曲组织的成员，虽然作为组织成员的时间不长，但其强劲的实力得到了其他人的肯定。库拉贝丝对人亲切很容易让人亲近，但有时却显得很神秘，虽然她与基尔巴是恋人关系，但她却很羡慕法尔赛特与基尔巴是青梅竹马的朋友。

年龄：24岁
武器：细剑
声优：园崎未惠





『微急曲』组织值得信赖的领袖

基尔巴 Jillerbug

反政府组织“微急曲”的领袖，能够对周围发生的情况作出正确的判断，深受组织成员的信赖，与库拉贝丝是恋人。基尔巴也是法尔赛特的青梅竹马的好友，原本两人无话不说，不过最近情况变得有些微妙。



年龄：27岁
武器：双手剑
声优：中田让治

最新影像观感



如果你看了这一期的GamehaloDVD mini的话一定对里面的《肖邦之梦》很有印象，笔者在看了这段影像后比去年TG上试玩之后更期待这个游戏了。从影像中我们可以看到在卡通渲染的运用上本作采用了一个新的形式，而制作精美程度更是之前那些运用卡通渲染的游戏无法比拟的。在色彩缤纷的世界讲述一个带有悲剧色彩的命运故事，这就是笔者在看了这段影像后的第一感觉。从少年皇帝的话语中我们可以看出游戏的剧情并不像想像中那么浅显，显然还另有玄机。在光影的运用上游戏更是达到了一个高度，无论是昏黄的烛光、银色的月光还是灿烂的日光，以及背景制作的精细都能看出制作厂商追求细节的极致。而音乐就不用说了，既然故事里有肖邦这个钢琴诗人，游戏的音乐就肯定不会对不起他，再加上游戏音乐制作人是以曲风宏大、高昂、具有史试感的樱庭统，我们没有理由不相信游戏音乐的素质。另外，游戏的声优也极为豪华，平野绫、中田让治、园崎未惠、桑岛法子……如此强的声优阵容更进一步保证了听觉的享受。作为6月X360上的日式RPG大作，就让我们一起来等待这款神作的降临吧！

预约特典

如果玩家在游戏店预约《肖邦之梦》的话就有可能获得一张特别音乐DVD，DVD里的内容有世界著名钢琴家塔尼斯拉夫·布宁演奏的肖邦的钢琴曲以及游戏音乐制作人樱庭统的音乐，这些音乐还配合具有幻想风格的图画编成了一个个精美的MV，可谓相当豪华，如果有机会的话大家还是尽量搞到这张特典DVD吧。



日本游戏周间销量排行榜 TOP10 GAMES

栏目主持：晴天

2007年4月16日～2007年5月6日

排名	游戏名	资料	销量	机种
1	最终幻想XII 亡灵之翼 ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング	■Square Enix ■2007年4月26日发售 ■RTS ■4800日元■上周排位：1	◆本周 109326套 ◆累计 383330套	NDS

2 超级纸片马里奥 Wii

SUPER PAPER MARIO

■Nintendo■2007年4月19日发售■ACT■5800日元■上周排位：3



本作不仅在日本地区发售了半个多月就达到了9号先行发售的美版在欧美地区获得的销售成绩，而且这期间也让Wii在日本地区的周销量平均增长近10万台，游戏的受欢迎程度可见一斑。在2D与3D场景中进行切换的独特系统正是本作的精髓所在。

本周：90 151套　累计：310 182套

排名	游戏名	资料	销量	机种
3	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：4	◆本周 84782套 ◆累计 1543596套	Wii
4	耀西岛DS ヨッシーアイランドDS	■Nintendo ■2007年3月8日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：－	◆本周 58948套 ◆累计 791132套	NDS
5	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：6	◆本周 58718套 ◆累计 1279131套	Wii
6	马里奥VS大金刚2 迷你大行进！ マリオvs.ドンキーゴング2 ミニミニ大行进！	■Nintendo ■2007年4月12日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：8	◆本周 57741套 ◆累计 233477套	NDS

7 Wii轻松头脑教室 Wii

Wiiでやわらかあたま塾

■Nintendo■2007年4月26日发售■ETC■4800日元■上周排位：5



从名字大家就能大致猜出本作实际上就是Wii版的“《脑白金》系列”最新作，游戏中玩家可以使用自己创造的Mii人物参与到各种轻松有趣的智力测试中，再加上的游戏界面相当亲切且不需要大运动量的操作即便是与自己的长辈也能够惬意地一同游玩。

本周：55 165套　累计：97 424套

排名	游戏名	资料	销量	机种
8	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：－	◆本周 51681套 ◆累计 4419592套	NDS

9 桃太郎电铁～东京&日本～ NDS

桃太郎电铁～TOKYO&JAPAN～

■Hudson■2007年4月26日发售■SLG■4800日元■上周排位：2



“《桃太郎电铁》系列”一直在日本的儿童玩家中拥有相当高的人气，而这次不但游戏的舞台转移到了“东京”和“日本全岛”两个新地图上，利用NDS的无线联机功能，玩家还可以和好友在专用的5个迷你游戏中一较高下，充分享受单人游戏和多人对战的双重乐趣。

本周：45 662套　累计：124 642套

排名	游戏名	资料	销量	机种
10	更能锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：－	◆本周 44047套 ◆累计 4238185套	NDS

本周销量榜中比较有趣的现象就是前21位游戏都不约而同的来自任天堂人气主机Wii和NDS，其中由任天堂推出的游戏就占据了15个席位，这无疑从另一个侧面再次印证了任天堂在日本游戏市场一枝独秀的绝对优势。5月上旬惟一值得大家关注的事件就是PSP上加入全新动画、职业等诸多要素的《最终幻想战略版 狮子战争》究竟能否再现当年“第一战棋游戏”的辉煌，答案将在下期的榜单中为大家揭晓。

2007年4月23日～2007年4月29日

1 最终幻想XII 亡灵之翼 NDS

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

■Square Enix■2007年4月26日发售■RTS■4800日元■上周排位：－



虽然游戏是即时战略的类型，不过实际体验后感觉更像是RPG，屡试不爽的“人海战术”使游戏的战略性降低了不少。数量繁多的分支任务使游戏的内容相当丰富，除了可以获得固定的奖励外，同伴还会得到新的必杀技，甚至用收集到的素材还可以用于合成武器。

本周：274 004套　累计：274 004套

排名	游戏名	资料	销量	机种
2	桃太郎电铁～东京&日本～ 桃太郎电铁～TOKYO&JAPAN～	■Hudson ■2007年4月26日发售 ■SLG ■4800日元■上周排位：－	◆本周 78980套 ◆累计 78980套	NDS
3	超级纸片马里奥 SUPER PAPER MARIO	■Nintendo ■2007年4月19日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：1	◆本周 75839套 ◆累计 220031套	Wii
4	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：8	◆本周 58026套 ◆累计 1458814套	Wii
5	Wii轻松头脑教室 Wiiでやわらかあたま塾	■Nintendo ■2007年4月26日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：－	◆本周 42259套 ◆累计 42259套	Wii
6	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：9	◆本周 41784套 ◆累计 1220413套	Wii

7 海贼王 无尽的冒险 Wii

ワンピースアンリミテッドアドベンチャー

■NBGI■2007年4月26日发售■A・AVG■6800日元■上周排位：－



作为一款取材于人气动漫的原创作品，本作的游戏性还仍待提高，除了使用双节棍手柄可以进行即时攻击的战斗系统外，利用Wii的体感操作，玩家还可以体验到钓鱼、捕虫等户外活动的另类乐趣，是一款典型的“收集乐趣远大于战斗乐趣”的作品。

本周：40 003套　累计：40 003套

排名	游戏名	资料	销量	机种
8	马里奥VS大金刚2 迷你大行进！ マリオvs.ドンキーゴング2 ミニミニ大行进！	■Nintendo ■2007年4月12日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：7	◆本周 37115套 ◆累计 175736套	NDS
9	逆转裁判4 逆转裁判4	■Capcom ■2007年4月12日发售 ■AVG ■4800日元■上周排位：6	◆本周 35052套 ◆累计 333535套	NDS

10 魔法方块DS NDS

パネルでポンDS

■Nintendo■2007年4月26日发售■PUZ■3800日元■上周排位：－



虽然游戏的规则就是“左右移动方块使同色方块相连并消除”如此的简单，但只要全身心地投入到游戏中，华丽的连锁后看到大面积消失的方块和不断增加的分数仍然会相当有成就感，或许这就是“游戏的快乐有时就是这样简单”的真谛吧。

本周：34 583套　累计：34 583套

本周任天堂再次成为了榜中绝对的霸主，一举拿下前十的全部名额，其中或许很多玩家会认为一向追求高品质的“《最终幻想》系列”跟NDS不太搭调，但在总结了《圣剑传说 玛娜英雄》失败经验的基础上，重新调整并结合系列特色的系统在游戏中的实际表现还是达到了让人满意的效果，首周接近30万的销量也使本作目前跻身“NDS首周销量十大”之列，成为了继《最终幻想III》之后的第二款系列作品。

数字赌榜

Wii软件的塔尖之争



▲任天堂用Wii再次充分证明了其善于分析消费者心理的能力。

Wii在全球的热卖对于任何一个玩家来说可能并不是什么新鲜的事情，尤其是属于“入门级别软件”的《Wii Sports》和《第一次的Wii》在全球范围内的热销目前仍在持续，光是日本地区就几乎可以保证每周都能拥有接近10万的销量，“体感操作”的魅力不言而喻。根据日本的专业数据统计机构Media Create于2007年4月1日发布的一份关于Wii软件在日本地区销量排行上的数据显示，目前日本地区Wii软件的销量已经到达4516000套，硬件销量1960000套，软硬件比例约为2.3：1。下面我们节选出了在这个特殊销量榜上前20名游戏的相关数据供大家参考，其中我们也不难看出，首发游戏占据了整个榜单半数以上的席位，而由第三方软件厂商开发的游戏则仍然集中在人气动漫改编的作品上。

Wii软件销量TOP20

排名	游戏名称	发售时间	累计销量
1	Wii Sports	2006.12.2	1 285 000套
2	第一次的Wii	2006.12.2	1 097 000套
3	塞尔达传说：黄昏公主	2006.12.2	430 000套
4	手舞足蹈 瓦里奥制造	2006.12.2	374 000套
5	口袋妖怪 战斗革命	2006.12.14	249 000套
6	火焰之纹章 晓之女神	2007.2.22	122 000套
7	龙珠Z 电光石！NEO	2007.1.1	120 000套
8	缘日的达人	2006.12.2	81 000套
9	火影忍者疾风传 激斗忍者大战！EX	2007.2.22	77 000套
10	死神BLEACH 白刃闪耀的轮舞曲	2006.12.14	66 000套
11	疯狂卡车	2007.1.18	64 000套
12	魔法飞球	2006.12.2	58 000套
13	能源小精灵	2006.12.2	57 000套
14	宠物蛋的闪亮大总统	2006.12.2	47 000套
15	蜡笔小新 最强家族 春日部之王	2006.12.2	44 000套
16	SD高达 极速铁锤	2006.12.2	43 000套
17	超级猴球：香蕉闪电战	2006.12.2	33 000套
18	赤钢铁	2006.12.2	32 000套
19	穿越迷路	2006.12.2	25 000套
20	墨丘利神之杖Z 超双执刀	2006.12.2	22 000套

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	4月30日～5月6日	4月23日～4月29日
1	NDSL	2 695 686台	285 123台	255 971台
2	Wii	1 411 842台	101 320台	102 522台
3	PSP	803 320台	35 172台	33 860台
4	PS3	385 647台	12 974台	12 791台
5	PS2	292 583台	14 815台	12 584台
6	X360	86 698台	3 205台	3 162台
7	GBM	16 250台	340台	630台
8	GBA SP	15 749台	302台	495台
9	NGC	6 303台	394台	167台
10	NDS	1 759台	69台	92台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年4月23日～4月29日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：1	529337套	1107754套	NDS
2	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：3	100222套	2635648套	Wii
3	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：9	62065套	510513套	X360
4	超级纸片马里奥 Super Paper Mario	Nintendo 2007年4月9日发售	ACT 上周排位：2	56201套	274962套	Wii
5	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：4	47790套	873329套	Wii



6 灵异恐惧 F.E.A.R PS3

Vivendi Games 2007年4月24日发售 FPS 上周排位：－

本以为利用PS3的强大机能游戏的实际表现会相当震撼，但复杂且略显别扭的操作还是让人对游戏的印象大打折扣，游戏频繁的跳帧和过长的读盘时间也随时考验着玩家的耐心极限，惟一出色的估计是游戏的音效，总能让人保持一种极度亢奋的紧张状态。

本周：44 749套　累计：44 749套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
7	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：6	32187套	2303765套	PS2
8	战神II God of War II	SCEA 2007年3月13日发售	ACT 上周排位：5	31897套	966336套	PS2
9	任天狗 Nintendogs	Nintendo 2005年8月22日发售	ETC 上周排位：7	29782套	4903770套	NDS
10	SNK对Capcom 卡片战士 SNK vs.Capcom Card Fighters	SNK 2007年4月24日发售	TAB 上周排位：－	21457套	21457套	NDS

统计日期 2007年4月30日～5月6日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：1	300187套	1407941套	NDS



2 蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3 X360

Activision 2007年5月4日发售 ACT 上周排位：－

作为全家用机平台发售的作品，该版本除了在画面上表现出色外，成就系统对于玩家的吸引力则要远大于电影原作对影迷的吸引力。游戏的自由度很高，而且准备了众多任务供玩家选择，不过偶尔出现的BUG和匪夷所思的情节总会让人哭笑不得。

本周：194 394套　累计：194 394套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
3	蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision 2007年5月4日发售	ACT 上周排位：－	142597套	142597套	PS2
4	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：2	87651套	2723299套	Wii
5	蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision 2007年5月4日发售	ACT 上周排位：－	79541套	79541套	PS3
6	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：3	53544套	564057套	X360
7	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：5	50478套	923807套	Wii
8	超级纸片马里奥 Super Paper Mario	Nintendo 2007年4月9日发售	ACT 上周排位：4	44935套	319897套	Wii
9	蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision 2007年5月4日发售	ACT 上周排位：－	39741套	39741套	Wii
10	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：7	30948套	2334713套	PS2



“我们想用《印第安纳·琼斯》的方式制作二战游戏，而不是《拯救大兵瑞恩》。”

——执行制作人Mark Caldwell

HOUR OF VICTORY

作为《虚幻竞技场3》的发行商，以及Epic Games的重要合作伙伴，Midway公司早已宣布使用“虚幻引擎3”开发其绝大部分次世代游戏，在这些游戏中包括一款二战新作《胜利时刻》。从表面上看，这是一款风格与“《使命召唤》系列”非常接近的作品，而实际上，制作组Nfusion采用了全新的思路制作这款二战新作。本作将会让玩家扮演三名战士，在枪林弹雨与大爆炸之中出生入死。在今年的火热夏季里，本作将会让玩家感受《使命召唤》之外的火爆二战。 文 阳光成员 清国倾城 美编 NINA

胜利时刻		Midway/Nfusion	FPS
X360	Hour of Victory		美版
	预定2007年6月18日	1人	59.99美元
	对应周边未定		

三个人的战争

制作人Mark Caldwell将《使命召唤》等市面上的绝大多数二战游戏归类为《拯救大兵瑞恩》式游戏，而本作强调的是POV，即“Point of Views”(观察点)，强调以不同的角度展现战争。游戏围绕三名主角，以北非和欧洲战场为主线，从1942年5月的北非战役开始，三名主角分别以狙击、秘密行动和突击的方式作战。这三名主角不同的战斗能力不仅仅反映在战斗中，游戏中有很多时候需要利用特定士兵的能力才能进入特定的地方，这就是制作人所说的“印第安纳·琼斯式二战游戏”的真谛所在。

本作的关卡设计属于从头战到尾的直线式进行方式，其中设计了多个“拉力点”，在这些时点上可以更换主角。三个主角的能力各不相同，不过都可以驾驶载具。战场中到处都是坦克和战车，只要是能看到的载具，就可以驾驶。另外附带一提，虽然大多数关卡挑选任何一名主角都可以通过，不过本作的很多成就是需要用特定的士兵完成特定的关卡。



■超火爆的坦克大作战！这款使用“虚幻引擎3”的作品不仅有着出色的画面，物理效果也令人称道。

©2007 Midway Home Entertainment Inc. Hour of Victory ©2007 Midway Home Entertainment Inc. HOUR OF VICTORY and ENSURE VICTORY . . . MAKE HISTORY are trademarks of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

特色系统公开


■只要躲在掩体背后休息一段时间即可回复HP，这是时下大多数FPS游戏的流行做法。


■有着一身蛮力的Ross，即使是近距离搏斗也有着远高于其他人的战斗力。


■用机关炮台将敌人的战斗机击落，要注意别让炮身过热。

目前Midway介绍的一个试玩关卡发生在巴伐利亚的阿尔卑斯山地区。主角坐着缆车进入山中，渗透到德军堡垒里，救走被俘虏的科学家，他们掌握着对战争至关重要的信息。

缆车逐渐靠近山中的站台时，首先要干掉传送站顶部的敌人。刚刚从缆车跳出，另外一波敌人也乘着缆车赶到。此时玩家可以躲在掩体后将赶来的敌人干掉。然后登上电梯，升到德军堡垒的入口处。在那里德军士兵们正等待着主角的到来。在战斗中，先干掉指挥官是非常重要的，因为指挥官会指挥手下的士兵进行压制性的火力攻击，并逐步向玩家的阵地推进，或者采用其他精巧的军事战术。而如果将指挥官先干掉，敌士兵就会像无头苍蝇。

在这个关卡中，如果选择Ross，他会用强大火力将敌人干掉后推着一辆手推车进入下一个地区；如果选择Taggert，他将会绕过敌人，打开一扇暗门的锁离开；而如果选择Bull，可以用他的攀爬能力爬到二楼，从完全不同的路线前进。与《使命召唤》一样，本作没有HP槽，只要在掩体后休息一段时间即可回复HP。本作还有耐力系统，以画面左下角的耐力槽表示，玩家奔跑跳跃时都会消耗耐力。与HP一样，耐力也会逐渐回复。

在游戏中，玩家发出的响声也是需要注意的问题。如果动静太大就会惊动敌人。Taggert这样的角色自然可以将声音降到最低，他的武器也是消音型的。在画面的雷达屏幕中会以多种颜色的点表示敌人，绿色、黄色、橙色和红色表示敌人不同的警戒程度。游戏中还有地对空大炮和机关枪可以使用，不过机关枪连续发射就会过热。



“为了正义事业不得不做一些卑劣之事，这就是战争的真谛。我对敌人决不留情。我不会失败，不会停止。从现在起到战争结束，每一分，每一秒，都是朝着胜利时刻前进！”

少校 Ambrose Taggart

美国战略服务局(OSS，即中情局前身)特工，善于秘密行动，使用军刀悄然干掉对手。他会说一口流利的德语，因此在某些时候会以卧底身分打入德军内部。他还可以通过开锁或绳索进入普通士兵无法到达的地方。



“听着，战士们，这是我们的战争，你的选择将影响整个战争。听着，战士们，胜利时刻就在眼前！”

中尉 William Ross

英国空军特别部队突击队员，他坚信战争就是用武器和蛮力杀敌。他使用重型武器，是一员冲锋陷阵的猛将，他的力量和HP都要高于另外两名主角。他可以踹开厚重的门，进入其他人无法进入的战斗地带。



“我是一个士兵，这里是我的世界。这里只有痛苦，只有死亡。这里的每一分钟比一年更加漫长，每一年就像一个世纪。战争是一场可怕的地狱之旅。”

军士 Calvin Blackbull

美国的陆军游骑兵，出色的狙击手。他的身手敏捷迅速，跳跃能力极强，能够攀爬到常人无法到达的地方。

这是人类最后的战争！



育碧上海工作室已经通过《分裂细胞：双重特工》等高品质作品证明了自己的实力，如今该系列最新作《分裂细胞：定罪》正由育碧蒙特利尔工作室开发中，而育碧上海则从事于另一款大作的开发，这就是即时战略游戏《终结之战》。本作创意指导Michael de Plater说：“我希望开发一款投入大量资源的高品质、华丽的作品，我希望制作一款更为大型的游戏！”

文 星夜 美编 NINA

Tom Clancy's 终结之战

终结之战		Ubisoft	RTS
多机种	Tom Clancy's EndWar		美版
	预定 2007 年内	1 人	59.99 美元
	对应机种为 PS3、X360		

灵感源自橄榄球游戏

de Plater所指的“大型”游戏即更大的预算、更大的概念和更大的期望。de Plater来自英国的Creative Assembly工作室，这家公司的代表作是即时战略类游戏中声名显赫的“《全面战争》系列”，因此de Plater对于即时战略游戏经验丰富，但由于操作原因，此类游戏在家用机上一直没有什么大作为，de Plater的目标就是改变这种局面。

去年EA推出的《指环王：中土大战2》获得了不错的反响，但de Plater表示，该作正是他们的反面教材，他们不希望这款《终结之战》与PC游戏有任何瓜葛，因此决定从传统的家用机游戏中汲取灵感。令人意外的是，这款战争游戏的灵感来源竟然是EA的《麦登NFL》这个橄榄球游戏系列。de Plater认为，这款体育游戏从很多角度来说可算是战略游戏，从队伍选择、队形安排到突破对手防线、传球等都有很强的战略感，于是de Plater决定以此为灵感，制作一款“麦登战争”。过去的橄榄球游戏是与即时战略游戏相同的俯视视点，后来才进化到第三人称视点，而这款《终结之战》将会实现即时战略游戏的同样的进化。



■世界各地的大多数主要城市都将成为战场。

©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. EndWar, Splinter Cell, Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfigther, Rainbow Six, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

语音控制系统

你可以将这款游戏想像成战争版的橄榄球比赛，"球队"是美国、欧盟和俄罗斯，"球员"是全副武装的战士，在战斗中只要按一个键就可以将操作"传给"下一名战士，就像橄榄球比赛中的传球。游戏的基本概念就是在战场中的各个激烈交战点切换操作，而作为一个团队的领导者，玩家有时候需要从更为宏观的角度观察战场，这时玩家可以按键调出整个战场地图。在战略地图中，玩家可以用语音下达命令，命令下达之后，再切换为战士投入战斗。本作届时将会推出一套语音命令系统，从军队部署到各个单位之间的切换都可以用语音完成。与时下市面上的同类语音指令型游戏相比，本作对于语音的识别准确率高得多。de Plater说，语音命令系统对于战略游戏的重要性就像汽车的方向盘，本作的整个游戏设计都是围绕语音控制。



▲士兵的AI极高，非常善于利用掩体。



▲通过整个战场的地图可以直观的了解当前战况，这时可以进行宏观指挥。

真正的世界大战

在网上争夺世界霸权

■俄罗斯军队已经控制巴黎，美国军队控制法国南部。



《终结之战》的网络模式概念非常独特。进入游戏后，玩家会看到整个地球，选择各个地区，画面中就会显示该地区的战况。战况取决于全球各地的所有玩家，玩家可以选择一个势力，与全球各地的玩家一起为该势力而战，如果一方势力的加入者占压倒性多数，占领了绝大多数领土，该方就会胜出。不过这并不意味着游戏就此结束，育碧会通过某起事件让战斗延续。例如美国被占领，育碧就会设计一场美国解放战争。因此虽然名为"终结之战"，本作的网络战争是永远不会终结的。

最真实的战略游戏

本作虽然在名义上是即时战略游戏，但将其归类为"战术动作游戏"或许为更为贴切，因为玩家在游戏中并不能直接控制大规模军队战争，通常只是同时控制7个单位：步枪兵、工程师、坦克、运输车、直升机、火炮和作战指挥车，最多只能同时控制12个单位。游戏中用来购买单位的金钱以星号表示，占领一个战略要地即可获得一颗星。

de Plater表示，《终结之战》强调的是战争的真实感。传统即时战略游戏中，工人往建筑工地一站，一座新建筑一会之后就拔地而起，然后从建筑里还可以源源不断地制造出士兵，这被de Plater认为是"过于魔幻"的设定。而在本作中，要想增加士兵数量，就必须要通过直升机之类载具运到战场。而真实感的另外一个涵义是：战场的一切均可破坏！此外，战士接到进攻的命令后，会利用掩体逐渐向前推进，从墙角处朝敌人射击。如果有人中枪，会被战友拖到安全的地方。如果派出一个小队攻占某座建筑，士兵会像《彩虹六号》中的特种兵一样，将门推开、扔进一颗手雷，然后朝里面猛烈射击，还有狙击手在远处提供援助。



战场上的一切均可摧毁！

第三次世界大战倒计时



2011年

俄罗斯遭"导弹防护俱乐部"排挤

美国与欧盟签署了具有历史性意义的SLAMS(太空-地面-空中导弹防护)条约，同意共同开发全面的反弹道导弹系统。遭排挤的俄罗斯开始加速其自身类似系统的开发。

2014年

核战威胁不复存在

SLAMS正式展开，全世界都在关注美国与欧盟互相进行的导弹实验。其结果非常惊人：各国的导弹防护网可以100%摧毁向其国土发射的导弹。美国与欧盟政府宣布：核弹威胁不复存在，全世界都在庆祝一个和平与安全的新世纪的到来。

2015年

能源危机

油价飙升至每桶200美元，纽约、伦敦和东京股市大幅震荡，进入大萧条阶段。由于全球能源产出量大幅下滑，保证"能源安全"成为各国政府的首要任务。只有石油和天然气的全球头号供应商俄罗斯从能源危机中获益，他们将从中获得的收益用于加强军备力量。全球三大超级强权之间的局势骤然紧张。

2018年

太空军事化

美国公布了在2020年之前发射"自由之星"宇宙空间站的计划，该空间站的部分用途是民用技术研究，同时也配备了三个连的士兵在空间站内，他们可以在90分钟内抵达地球的任何一个角落。国际舆论为之哗然。

2020年

现在

"自由之星"的最后一个模组即将于肯尼迪航天中心发射之时，一群恐怖分子袭击了发射现场。在调查此次袭击的策划者时，美国、欧洲和俄罗斯发生争执，全球大规模战争已经无法避免。

MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士高达 MS战线 0079



高达对于日本的动漫以及游戏界来说真的是太重要了，自最早X360公布《机动战士高达 特洛伊行动》开始，次世代主机上高达的身影便一直都没有消失过，而很快我们便能够在Wii上体验最具参与感的“一年战争”了！

Wii			
机动战士高达 MS战线 0079	NBGI		STG
机动战士ガンダム MS战线 0079			日版
预定2007年7月26日	1人		6800日元
对应周边未定			对应玩家年龄：全年龄

文 十六夜
美编 菲菲

Wii版机动战士高达 最具参与感的一年战争

如果单从游戏的题材来看，即将在Wii上推出的这款《机动战士高达 MS战线 0079》实在是毫无新意可言了：一年战争这一题材已经不知被多少款游戏所使用，而遵照0079正史的游戏内容，即使官方不公布各位高达FANS也早已经熟的不能再熟。不过这些都已经不再是大家关注的重点，利用独特的操作方式，Wii版机动战士高达将会带给我们怎样的感受呢？

挥动遥控器手柄斩杀敌人！

MS战大致可以分为远距离的射击战以及近距离的格斗战，这里我们首先介绍一下控制简单、效果爽快的格斗战。类似曾在Wii上推出的《赤钢铁》，本作中玩家只要手握Wii的遥控器手柄就能实现全部格斗战的操作。当玩家驾驶的MS与目标距离很近的时候，屏幕上就会出现“格斗可能”的文字提示，这时玩家只要按下遥控器手柄的A键便能像原作动画一样收起射击系武器拔出光束军刀。接下来只要玩家或上下或左右地挥动遥控器手柄，就能非常简单地做出各种斩击动作，由于不再受到固定套路的限制，玩家能够更加随心所欲地展开“我流”攻击。除了进攻，



当玩家手持格斗武器的时候还能够按B键进行防御。

纵斩

手握Wii的遥控器手柄上下挥动就能控制MS发动纵斩攻击面前的目标。纵斩能够对敌单体目标造成相当大的伤害。



横斩

手握Wii的遥控器手柄左右挥动就能控制MS发动横斩攻击屏幕上的目标。横斩能够一次攻击到多个目标，在被敌人包围时能够有效发动反击。



拼剑

在战斗中，如果玩家控制的机体与敌方的MS同时发动格斗攻击的话就会进入“拼剑”状态。与原作动画一样，进入“拼剑”状态之后，双方机体的武器会架在一起，同时屏幕右侧会出现用于判断拼剑胜负的气势槽。气势槽中蓝色部分代表玩家的气势，只要快速晃动Wii的遥控器手柄就能令自己的气势上升。“拼剑”大约会持续5秒钟，这段时间结束后气势高的一方会将对手的武器弹开，这时敌人就会出现很大的破绽。如果在“拼剑”结束时玩家的气势远远超过甚至是完全压倒对手，那么在结束时还会自动使出拥有超高威力的特殊攻击给对手致命一击。除了“拼剑”外，当玩家处于防御状态时，在被敌人格斗攻击命中的瞬间挥动盾牌(挥动Wii的遥控器手柄)，还能够格挡住敌人的一击同时自动使出带有角色画面的特殊反击技。





▲▶拼剑胜利后不仅能够给敌人造成巨大伤害，还能欣赏到大魄力角色特写。

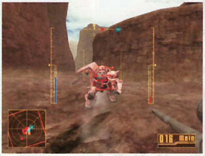
©创通・サンライズ

手眼配合，体验最具参与感的战斗！

与格斗战只需要熟练使用遥控器手柄就能应对自如不同，射击战将更为强调玩家手与眼以及双手的配合。握在左手的双节棍手柄负责控制机体的移动、锁定/切换目标以及喷射与跳跃等动作寻找目标或回避敌人的攻击，而切换射击模式以及瞄准则交由右手的遥控器手柄来完成。不同于以往其他机种上的高达动作游戏，在Wii版中玩家不会受到瞄准点的限制，真正体验“指哪打哪”的真实战斗感觉，再加上使用Wii遥控器手柄瞄准要比使用类比摇杆方便、准确得多，因此战斗中会让人有玩当年类似光枪游戏的感觉。









▼成功击毁扎古Ⅱ的左臂！这样敌人的命中将会明显下降。



可以破坏敌人的各个部位

由于Wii版机动战士的射击战拥有相当大的自由性，因此玩家可以不受任何瞄准限制地自由攻击目标的任意部位。游戏中MS各部位都存在耐久度的设定，当某一部位受到过大伤害后就会被击毁，而如同原作设定一样，虽然损失了手臂或腿还不至于导致机体报废，但却会损失相应的机能：失去左臂会无法防御；失去右臂会无法使用射击武器；而腿部受损则严重影响机体的运动。利用这一设定，当玩家需要同时面对大量敌人的时候，可以先利用射击攻击令敌方MS的性能大幅度下降，之后再冲上去用格斗战解决它们。

利用敌人的武器继续战斗

当敌方MS被击毁后，玩家能够在战场上看到其残留下来的武器，只要玩家控制机体靠近这些武器，屏幕上就会出现“交换可能”的提示字样。由于游戏中任何武器都存在残弹量的设定，如果子弹耗尽就只能前往固定的补给点装填弹药，因此在某些战况激烈的战役中玩家可以捡起敌人掉落的武器继续战斗，而不是在战斗的一半因为弹药问题扫兴而逃。





没有枪没有炮敌人给我们造

狙击模式

玩家要想攻击到远距离的敌人，一种方法就是使用右手的遥控器手柄瞄准后按B键攻击，而另一种方法就是按遥控器手柄的十字键进入狙击模式。在狙击模式下，玩家可以通过借助瞄准器实现更为精准的瞄准。与以往的同类型游戏相同，虽然狙击模式下玩家无法移动，但攻击力会大幅度提升，基本上一枪就能够击毁MS的任何部位。类似很多FPS游戏的设定，只要玩家在狙击模式下命中目标的头部，就能够一击必杀。







▲◀ 除了攻击MS身体各部位削弱敌机性能外，如果能够命中机体头部还能够实现一击必杀！

一枪爆头！

利用补给点回复

游戏中玩家机体的武器如果弹药耗尽就只有前往地图上指定的补给点补充弹药，除此之外，补给点还能够回复机体的耐久度以及替换所装备的盾。游戏中补给点制作得有些偷懒，只是在战场上用一个箱子表示。靠近补给点玩家只要按A键就能够开始自动补给，但需要注意的是补给过程中玩家的机体无法行动。



▲无论是补充弹药还是回复机体耐久度，都可以前往战场上的补给点完成，但由于补给过程中玩家的机体无法行动，因此一定要先确保周围的安全。



文 十六夜　美编 菲菲

借助次世代主机的强大机能，游戏中从场地制作到自然环境的再现都有了非常明显的提升。作为纪念系列诞生10周年的作品，《大众高尔夫5》集合了以往作品中的种种成功要素，并加入了全新的游戏理念，其中最为突出的就是真实度的提升。除了场地制作更加重视细节外，游戏中角色的设计也开始摆脱以往系列Q版造型的定式，而新增加的"真实击球"方式更是能让新老玩家都有全新的感受。除此之外，本作还特别强调了在线模式，借助PS3的网络机能，玩家能够非常方便地与世界各地的同好相互交流。

集大成之作，系列十周年献礼！

大众高尔夫5	SCEJ	SPG
PS3 みんなのGOLF 5		日版
2007年7月26日	1～8人	5980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

系列的轨迹

1997年7月17日	《大众高尔夫》(PS)发售
1999年7月29日	《大众高尔夫2》(PS)发售
2001年7月26日	《大众高尔夫3》(PS2)发售
2003年6月12日	《大众高尔夫 OnLine》(PS2)发售
2003年11月27日	《大众高尔夫4》(PS2)发售
2004年12月12日	《大众高尔夫 携带版》(PSP)发售
2007年5月31日	《大众高尔夫球场 Vol.1》(PSP)发售预定
2007年7月26日	《大众高尔夫5》(PS3)发售预定

全新进化的画面效果

除了制作得更加细致的场地外，游戏中的各种画面效果也都有了相当明显的进化，尤其是当玩家挥出漂亮的一杆后，重新制作的华丽效果充分显示着次世代主机的强大画面表现力。除此之外，游戏中对于自然环境的表现也是非常细致。这里不得不提的就是在游戏中随着时间的经过，玩家所处赛场的天气以及时间都会随之发生改变，想体验在夕阳下一杆进洞的感觉吗？《大众高尔夫5》就能满足你的愿望。





绿意盎然的平原赛场



蓝天白云的海边赛场

拥有绚丽景观的新增场地

在系列10周年之际，《大众高尔夫5》在次世代主机上推出便显示出了它无以伦比的决心。作为对整个系列的总结以及进入新时代的标志，新作保留了以往系列各作品中大受玩家好评的系统。不仅如此，不少大家以往习以为常的地方也都进行了调整以及细节化，最为明显的就是由强大机能所表现出的各个比赛场地。





全新的击球方式——真实击球

使用屏幕下方能量槽的长短决定击球的力度以及利用按键时机决定击球质量的击球系统已经被各位高尔夫FANS所熟知了，而在新作中除了这种"传统击球"方式外，还增加了更加真实、能让玩家更加投入的"真实击球"方式。其实评判原理与传统方式一样，同样需要玩家通过两次按键决定力度以及精度，但新的击球方式取消了直观的能量槽，玩家需要自己通过目测，观察角色的挥杆幅度来判断力度的大小。在决定力度之后，角色会像现实中一样快速挥杆击球，但在这一过程中会出现类似某些音乐游戏上常见的按键提示，只有当收缩的光圈与击球点重合的瞬间按键，玩家才能打出完美的一击。

最多可实现8人同时比赛

在现如今，一个人蹲在家里自娱自乐已经不再是游戏的全部乐趣所在了，越来越多的玩家希望能够与更多的同好一同分享快乐。为此在《大众高尔夫5》中专门制作了在线模式。利用网络，可以非常方便地在游戏大厅与各地的玩家聊天、聚会或是组织比赛，而游戏中可以实现最多8人同时比赛！与PSP不同，PS3版在多人比赛中玩家的所有行动都会即时表现出来，（包括所有玩家、球童的动作甚至是击球轨迹，而不像PSP版只显示对手的落球点），让玩家即使坐在家里也能体验如现实般的高尔夫比赛。



©Sony Computer Entertainment Inc.



NiGHTS Journey of Dreams

在阔别11年之后的今天，SEGA正式宣布曾经在SS上推出的经典动作游戏《NiGHTS》，将于今年冬季在Wii平台上推出其新作《梦精灵 梦之旅》。对于老玩家来说，能够再次看到当年给自己带来幻想的梦精灵便已经让人感动了；而对于新玩家来说，时隔11年之后，能够有机会体验当年传说中的经典，绝对是不可多得的机会。

文 十六夜　美编 菲菲

梦精灵 梦之旅（暂名）	SEGA	ACT
Wii　NiGHTS JOURNEY OF DREAMS		日版
预定 2007 年冬	人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

跨越11年长河 梦精灵再次踏上梦之旅

在梦的世界中自由飞翔

1996年7月5日，一款名为《NiGHTS》的游戏在日本发售。精美的3D画面、流畅的游戏节奏以及简单的操作，令游戏成为SS时代继《索尼克》之后Sonic Team的另一个代名词。游戏虽然获得了成功，但再也没有发售过续作，仅仅在《SEGA SuperStars》等合集作品中客串登场。11年后，这一梦幻般的游戏即将在Wii上以全新的姿态与世人见面，而所有人都衷心期望这跨越了11年的分别最终将造就另一个梦幻般的经典。





与你在梦中重逢！



《NiGHTS》以独特的游戏风格以及流畅的动作受到玩家的高度评价，其最大的魅力更在于玩家可以在看似复杂的3D空间轻松控制角色，体验以往动作游戏所难以表现出的“在空中自由翱翔的感觉”。来到Wii平台之后，这一理念依然不会改变，《梦精灵 梦之旅》将为玩家展现充满了更多梦幻色彩的游戏世界。大家不妨想像一下，通过自己的指挥，梦精灵优雅地飞翔在梦世界之中，这种感觉确实是其他主机所无法带给玩家的。

梦精灵

恶梦世界的统治者怀斯曼为了实现统治整个梦世界的野心而制造出的魔人之一。原本被授予抢夺访问者意识的使命，但遭到了梦精灵的坚决反对，也正因如此被封印在了神殿之中。Wii版的梦精灵保持了与SS版相同的风格，而换上夹克之后更显得灵活。

《NiGHTS》剧情简介



在人们入睡的时候，都会来到一个名叫Night Dimension的异次元空间，在这里世界被分为了两个部分，一个是根据人们快乐、幸福的意识而塑造的美梦世界“Nightpia”，另一个则是由消极、黑暗的意识所构成的恶梦世界“Nightmare”——正是因为分别前往了这两个梦世界，才会让我们体验美梦与恶梦。

然而梦中的世界一样并不平静，恶梦世界的统治者怀斯曼(Wiseman)为了实现消灭美梦世界、统治整个梦世界的野心，开始抢夺每一名访问者的idea。作为美梦世界存在的关键，idea其实就是访问者意识的具现化：白色代表纯真，绿色代表成长，蓝色代表智慧，黄色代表希望，而最为稀少的红色则代表了勇气。

故事的主角埃利奥特和克拉丽丝便是少数拥有全部5种idea的访问者，他们也同样被卷入了事件之中。“只要结合我的力量以及你的5种意识，就能够打败怀斯曼，拯救美梦世界！”凭借勇气的idea，因为反抗怀斯曼而被封印的梦精灵重获了自由，而获得梦精灵力量的埃利奥特和克拉丽丝也能够在梦的世界自由飞翔。

为了夺回其余的4个idea、阻止怀斯曼的野心，梦精灵、埃利奥特和克拉丽丝展开了梦中的冒险。



©SEGA

最终幻想 水晶编年史 命运之轮	Square Enix	A·RPG
NDS ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト		日版
2007年8月23日	人数未定	4800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

文 火云　美编 菲菲





FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

双子的命运 水晶的传说

以双子姐弟为主人公，围绕水晶而展开的故事，这就是本作的主题了。本作一个人可以进行以故事为主的单人模式，而最多4人同时游戏的强大联机功能更是让游戏成为一款与朋友同乐的佳作。玩家可以利用触摸屏设置陷阱，多人协作等。本作加入了多种适合DS机种游戏难度的尝试。让我们一起期待以水

STORY

在被一片祥和气氛包围下的世界里，突如其来的灾祸宣告了和平时期的终结——受到残酷命运捉弄的尤利和谢琳嘉，为了守护无可替代的另一半，决定要变得更强。

于是他们把幼时的回忆藏于心底，展开了对抗命运的冒险旅程。此外，他们还希望能与自小在村里教导他们的的师傅米斯和阿尔哈纳雷姆再度相逢。



旅行的决心

夺去了他们的幸福生活的敌人出现后，两人决定展开旅程，向幼时的自己告别。









两人的老师也将成为新的同伴

各地发生的频繁异变，皆是由双胞胎的敌人一手造成的。在他们的冒险过程中米斯和阿尔哈纳雷姆的知识，以及野生男孩纳什的身体能力，将会是一大帮助。

GAME SYSTEM

每个地牢都需要搬运敌人掉落的关键道具，或者使用陷阱改变地形等等，开动脑筋去解谜。当然也有谜题需要发挥不同种族的特性才能解开，挑战时也请注意到这点。遇上解决不了的谜题时，用触控笔点击同伴也许就会得到提示哦。











▲喷洒出危险瘴气的敌人，它的弱点正是花瓣中央的水晶。只要打开花怪闭合着的花瓣，攻击其弱点就能战胜它！

BOSS MONSTER

遭到红色水晶影响而狂暴化的巨大花瓣

在本作中双胞胎将会遭遇到各种各样强大敌人的骚扰，与巨大敌人的BOSS战中需要找到它的弱点才能对其造成有效的打击。本次出场的是潜伏在郁郁葱葱的森林之中，狰狞凶猛的巨大植物，在花瓣之中闪耀着令人毛骨悚然的红水晶。与同伴一起合力去打倒与袭击村庄相同持有红水晶的敌人吧。

©Square Enix CO.,LTD.All Rights Reserved.Character Design£∫Toshiyuki Itahana

游戏中登场的4种族的特征

本作中出现的同伴被划分为四个种族，每个种族都有擅长的特技。把握种族的特征，在冒险中适时切换控制角色，利用他们的特技才可以顺利通过迷宫。



百步穿杨的赛尔基族

Player Character 纳什

赛尔基族的纳什是名弓箭好手，在4个种族中有着最高的弹跳力，可以登上高台进行远距离攻击，并且在迷宫中还能射除陷阱打通道路。超远的攻击距离在对付飞行系与高台上的敌人时比较具有优势，近距离的乱战是赛尔基族的弱点，所以在战斗中应该避免让敌人接近他们。



▲赛尔基族的弹跳力是其他种族的2倍，他们能够跳上高台回收宝箱。



魔力超群的尤库族

Player Character 阿尔哈纳雷姆

阿尔哈纳雷姆属于尤库族，拥有很强的魔力，魔法攻击强劲。丰富多彩的属性魔法在战斗中能够给予敌人重创，虽然尤库族拥有最高的魔力，但他们的体力却比较低，如果不注意保护很容易被敌人围攻而陷入危险。在迷宫中玩家可以用触控笔操作他使用火魔法点燃火把解除陷阱。



▲用触控笔点击燃烧着的烛台把火焰引到另一侧点燃烛台从而解除机关。



剑术披靡的库拉巴特族

Player Character 尤利



▲虽然蓄力需要一定时间，但蓄力攻击的攻击范围广，还可以吹飞敌人让其掉下高台。

主人公尤利属于库拉巴特族，能够适应各种场合，擅长用剑，当被敌人围攻时就要靠他进行攻击，擅长的技能是蓄力攻击能够横扫自身一周的敌人。库拉巴特族攻击的频率是四个种族中最快的，连续按键能够给近身的敌人造成连续的打击。与其他种族相比库拉巴特族更依赖于优良的装备，优秀的攻防数值可以放心将他们放在战斗第一线。



辅助为主的利尔缇族

Player Character 米斯



▲利用元素调配米斯可以做出很多种魔石。

利尔缇族的米斯是炼金术师，他们所拥有的不可思议的力量可以用神奇的罐子造出魔石支援同伴。玩家用触控笔在屏幕上搅拌罐子就能造出魔石，而使用魔石则能发动火魔法和冰魔法等强力的魔法攻击。不过炼金术发动的速度比较慢，要避免利尔缇族暴露在敌人的火力之下。

纳什 NARSHE

赛尔基族的年轻战士





主人公在冒险途中会遇上一个野生男孩，他就是塞尔基族中一位名叫纳什的少年。纳什常年生活在森林中，他是行动敏捷的塞尔基族人，将会成为旅途上强大的战力。身为赛尔基族纳什拥有极高的运动能力，也许是常年与森林里的动物一起生活，所以充满了野性的味道。他的性格坚强，重情重义，与主人公相遇后被其善良所触动从而答应助他们一臂之力。

◀与动物一起生活的纳什其感觉非常敏锐，有时他会在危机来临之前感觉到其危险气息，并多次帮助同伴逃离险境。

◀在陷入危机中时被主人公所救的纳什，为了报恩，成为了同伴。他是同时具备野性的粗暴与温柔之心的少年。



角色设计板鼻氏关于纳什的言论

当我有"真想画半裸的豪放男啊"这个想法时，听到真有这么一个角色登场后，我就高兴地按照自己的喜好，自由设计角色。头巾和短裤的款式沿用了前作中盗贼团角色的设计，本作中纳什可是个独来独往的角色。



▶由于独自生活的缘故，直率的言行是他的魅力，长有雀斑的脸其实也挺讨人喜欢的。

在另一个法尔盖亚展开的新的冒险！



早在PS2的《荒野兵器 CODE:F》公布的时候就有消息说会推出一款PSP版的《荒野兵器》(以下简称《WA》)，在时隔这么久之后这款PSP版《WA》终于掀开了它神秘的面纱。不同于系列传统的RPG，这次的《WA XF》是一款S·RPG，而游戏的舞台是另一个法尔盖亚大陆。种种设定与系列原有作品不同，相信这款游戏会给我们带来全新的感受。

文 邪魔天使

美编 NINA



WILD ARMS XF

ワイルドアームズ　クロスファイア

Make bonds spin the threads of fate

Princesses will meet together at the promised land

荒野兵器 交叉火力	SCE	S·RPG
PSP WILD ARMS XF		日版
预定 2007 年夏	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定



背景 BACK GROUND



法尔盖亚大陆正在逐渐荒废，这是全行星规模的灾难，现在法尔盖亚正在逐渐变成一颗死星。故事发生在世界大国艾莱西乌斯，与目前大多数国家处于混乱不同，由于艾莱西乌斯的国力强劲，所以现在还处于和平状态。但在第一公主阿蕾克西娅意外身亡之后事态发生了剧烈的变化，老国王拉斯尼尔病倒，现在政权掌握在了元老院手中，而这正是一切的开始……



菲亚斯

声优：津山博

身高：178cm　年龄：26岁

为了保护克拉莉沙而紧随其身边的青年，沉默寡言，关于自己的身世只字不提，但心地却很善良。菲亚斯有着坚定的信念，为了信念他可以全力以赴。他的ARM有着一击必杀的破坏力，作为战士能力非常优秀。

《WA FX》与《WA5》的联动！

在游戏中我们会得到一个名为"ワノハシ麦井"的道具，有了这个道具我们在与《WA5》联动时两部作品的一些内容就会发生变化，其变化内容如下：

联动要素

《WA5》中发生的变化

○出现新的6个隐藏BOSS。

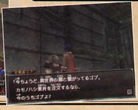
《WA FX》中发生的变化

○入手道具的数量和质量发生变化。

○报酬金额增加。

○可以触发平时不会发生的特殊剧情。





◀用USB线就可以实现两部作品的联动，在《WA5》的荒废祭坛与电波机器人对话就可以开始联动了。



克拉莉沙

声优：咲乃蓝里

身高：160cm　年龄：17岁

本作的主人公，建国骑士团"苍白画架"的领导者，性格开朗，讨厌说谎，虽然经常烦恼与陷入难题但最终也会作出适当的选择，是个坚强的少女，梦想阻止世界的荒废，将人们带入"丰饶之地"。

©Sony Computer Entertainmnet Inc.

决定胜负的战略战术



拉布莱娜

声优：津野志乃

原艾莱西乌斯的王家魔术师，她丰富的知识是战斗力匮乏的苍白画架骑士团最宝贵的财富和最强大的武器。她总是向周围的人宣扬自己的才能和能力，但一般大家都将其看成是笑话。

身高：167cm　年龄：34岁



DER

在DER(Derect Event Report)中玩家可以从拉布莱娜那里得到目前的状况、战况的推移、胜利条件等情报，以及拉布莱娜提出的建议，大家就以该情报为基础编成队伍来进行战斗吧。



▶在DER中可以获得让战斗对我方更有利的情报，所以大家一定要随时查看。



确认胜利条件

◀可以确认敌我双方人员的初期配置位置，还可以看到敌人的装备、能力等细节。



▲DER还可以让你把握每场战斗不同的胜利条件以及一些固有的地图机关，并且DER即使在战斗中也可以随时查看。

确认敌我双方的配置位置

RES

RES就是角色的反应值，反应值决定了敌我双方人员的行动顺序，RES的数值越高行动得就越快。



◀基本原则就是RES越高的角色离下次行动所需时间就越短。







▲游戏中有暂时提升RES的魔法和道具，要善加利用。



罗格纳

身高：189cm　年龄：29岁

对艾莱西乌斯王国怀有恨意的佣兵，外表看上去蛮横无理但实际上却是个彬彬有礼的绅士，看来受过良好的教育。战斗方面是个全才，没有弱点。

声优：中田雅之



CHAIN BONUS



▲如果善加利用CHAIN BONUS的效果，即使是攻击力弱的角色也能给予敌人很高的伤害。

当我军(敌军)单位连续行动的时候，第二次以及第二次以后的攻击就会有伤害奖励，而且被攻击对象的行动顺序会被强制延后。分离敌军的行动顺序，始终让我方保持连续行动这是该游戏的基本战术，需要注意的是CHAIN BONUS对敌军也是有效的。



雷文

声优：坂卷亮佑

身高：158cm　年龄：15岁

艾莱西乌斯贵族子嗣，对克拉莉沙抱有一丝爱慕之情，虽然在拉布莱娜的门下学习魔法，但似乎没有丝毫的魔法才能，但他的行动敏捷，有着自己独特的战斗方式。



▲随时查看地形在本作中有着重要的意义，如果行动结束时停在有利的地形对下次行动有着积极的影响。

HEX

游戏中的战斗地图都是由一个个六边形组成的，这与《WA》后面几作中引入的HEX概念有些类似，当然，许多S·RPG也采用过移动格子是六边形的情况，比如《贝利克物语》。本作中HEX的种类还会影响角色的行动顺序，即根据行动结束时所处于的HEX地形不同，下一次行动的时间也不同。



▲战斗时要同时考虑到RES和HEX两个要素，还要随时查看敌我双方的行动顺序，看来本作的战斗并不容易。

游戏讲述的是当世界处于毁灭边缘的时候，背负着不同宿命的5位主角用各自的行动改变着自己以及世界的命运。本次我们就为大家带来流程方式介绍以及游戏中的几个注意点，希望能在大家拿到游戏的时候起到作用。“世界将因兽、死之王、炎、大釜、战斧这5大灾难而灭亡”——在神话中被传诵的救世主也许就是你！

ODIN SPHERE
オーディンスフィア

奥丁领域	Atlus/VANILLAWARE	A・RPG
PS2 オーディンスフィア		日版
预定 2007年5月17日	1人	7329日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

文 十六夜　美编 菲菲

即将毁灭的大地，交织着众多回忆



游戏基本流程简介

1 在大地图上选择前往的地点



选择完要使用的角色，在正式进入游戏后会让玩家在伊仰大陆的地图上选择想要前往的地点。地图上标有红色旗帜的便是当前玩家能够选择的地点，其中旗帜上标有双剑符号的为新开启地点，而纯色旗则为已经完成的地点。

2 选择行进路线完成战斗

在大地图上选择好前往的地点后，玩家就要进入具体的战斗了。游戏中每个地点都有若干条路线，有些通往BOSS以及目的地，而有些则会通向商店、奖励关卡等隐藏点。玩家只有完成了每一点的战斗才能够继续选择下面要走的路线，是想快速完成战斗还是想探索这一区域，全由玩家自己决定。



▲从起点出发玩家需要边完成战斗边选择下一步，到达“EXIT”后便算完成了战斗。

3 打倒强力的BOSS



▲选择前进路线可以回避中BOSS战，但最终BOSS则要玩家凭实力来战胜。

在地图上BOSS会用特殊的图标进行表示，其中蓝色的“B ”为中BOSS战，而紫色的“B”为这一地点的最终BOSS战。打倒中BOSS往往能够开启更多的路线甚至是隐藏路线，而击败最终BOSS则是完成这一地点战斗的前提。

游戏中关系到世界存亡的救世主一共有5位，分别是为实现父亲的愿望而放弃一切的女武神格温多林、身中兽化诅咒的悲剧王子科尼利厄斯、妖精之国的年幼女王默西迪丝、受暗之力诱惑的黑衣魔剑士奥斯瓦德以及被“死之诅咒”命运束缚的亡国公主蓓尔贝特。他们每个人都有自己的主线流程和剧情，而正如以前介绍的一样，在流程中玩家对路线的选择不仅会影响主线的最终结局更有可能会影响到其他4名主角！

©ATLUS CO.,LTD 2007 ALL RIGHTS RESERVED

发售前最终报导！游戏中不得不说的注意事项

由于杂志出刊日期的原因，本期我们无法为大家送上游戏的流程攻略。作为替代，这里特别为大家带来游戏中的5点注意事项，相信一定会对大家上手游戏起到作用。



注意事项1 战场环境也会对玩家造成影响

游戏中整个伊仰大陆是由若干的区域所组成的，这些区域除了敌人等要素不同外地形以及环境也都存在非常明显的差异。与其他大多数游戏不同，游戏中环境上的差异并不仅仅体现在画面效果上，有些地点不仅会对玩家的战斗造成一定程度的影响，甚至还会直接对玩家造成伤害。例如位于伊仰大陆东西两侧的火山与雪山区域，玩家进入后会因为严寒或酷热而不断损失HP，因此在进入这种区域的时候一定要提前做好准备——比如去商店买些防寒降暑药或是换上对应的装备。



▲除了类似火山雪山这种能够直接对玩家造成伤害的效果外，有些区域还会一片黑暗令玩家无法看到周围的环境。

注意事项2 不要放走任何宝箱

与其他同类型游戏一样，《奥丁领域》中敌人被玩家击倒后会有一定几率掉落宝箱，不过本作中宝箱在出现一定时间后便会消失，因此玩家一定要抓紧时间回收，尤其是在场面混乱的战斗，更要做到眼疾手快才能避免损失。另外，游戏中玩家需要攻击宝箱才能获得里面的道具，而攻击宝箱的次数与招式有关，这里建议使用能够将敌人打飞的吹飞攻击（↓+□）。


▲为了避免损失，战斗中一定要以开宝箱为最优先。



注意事项3 战斗评价关系到宝箱质量

游戏中当每一场战斗结束后都会根据玩家的表现给出评价。目前已知游戏中的评价分别为S、A、B、C、D共5种，影响评价的要素主要是战斗使用时间以及战斗时受到的损伤。虽然目前还没有确切情报表明高评价是否会影响隐藏要素的开启，但确定的是评价越高能够从宝箱中获得道具的质量与数量都会提升。


S级评价


C级评价

这两张图能够很直观地比较出不同评价对宝箱的影响。S级评价下宝箱中除了影响游戏进程的关键性道具外还有大量奖分道具以及回复道具，而C级评价下宝箱的内容就实在是不敢恭维了。

注意事项4 重视战术与技巧的BOSS战

游戏中玩家要面对不少造型怪异的BOSS，它们不仅身形高大攻击力也是相当惊人，玩家如果与它们硬拼只有死路一条。诱使BOSS攻击，之后利用硬直反击这是最基本的战术，而利用某些角色自身的特性能够绕到BOSS身后回避或展开进攻。





注意事项5 观察地图很重要

游戏中初期当玩家来到新区域的时候是没有地图可以参考的，只有在战斗后从宝箱中获得。地图最大的作用就是标明了本区域各条路线以及战斗区域的位置，想快速完成战斗的玩家能够更高效地选择路线而想要探索的玩家也不会遗漏任何地点。除此之外，地图上还标明了很多有用的信息，方便日后玩家再来挑战。



此前相关报道 第一报 Tot.173 P17-P19

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

主持人语

突然发现下个月算是近期游戏的一个小旺季，或者说暑期游戏大潮快要来了？随着SE派对的召开，众多的游戏浮出水面，最让笔者激动的就是PSP上《星之海洋》的一、二代重制版了，这两款作品可谓同时代的经典之作，能够在掌机上随时随地地玩到也算是广大游戏迷之福，不过万众期待的《星之海洋4》还没公布机种，这也是厂商惯用的小把戏吧，不过就笔者而言肯定是出在什么机种上买哪个机种咯。

最近一直在思考一个问题，面对现在游戏业界发展的趋势，传统游戏受到了一定的冲击，也许有的玩家，特别是老玩家感到很迷惘。其实大可不必这样，毕竟游戏只是游戏，坚持自己喜欢的就行了，哪怕万一真的传统游戏被新类型替代了也不用悲伤，现实生活中还有很多东西等着你去发掘哦。

太鼓之达人DS 触摸音乐祭

用触控笔展开太鼓合战！

在街机和PS2平台上大受好评的音乐游戏"《太鼓之达人》系列"终于要登陆NDS平台了，用小小的触控笔敲击NDS的触摸屏可以最大程度还原敲鼓的乐趣。本作将活用NDS的特殊机能赋予系列全新的原创要素，此外游戏还最大支持四人联机对战，又一场白热化的敲鼓大战即将展开。



◀四人联机对战的热闹程度可想而知，咚咚咚咔咚咚咔……



▲《超级马里奥兄弟》的经典BMG也将收录在本作之中，演奏中马里奥、路奇、碧奇公主都将登场演出。

目前已知的收录曲目	
歌曲类型	歌曲名称
J–POP	夏祭り、Won't Be Long、マタアイマショウ、DANCE2 feat.ソイソース(巧克力棒广告曲)
童谣・民谣	もりのくまさん、いぬのおまわりさん
游戏音乐	スーパーマリオブラザーズ(超级马里奥兄弟)
Classic	交响曲第7番から、ウィリアム・テル序曲、天国と地獄 序曲、熊蜂の飞行、クラシックメドレー
Namco原创	キミにタッチ!、もじぴったんメドレー、KAGEKIYO、风云！ バチお先生

NDS MUG ■太鼓の达人DS タッチでドコドン！ ■日版 ■NBGI ■预定2007年夏

[文：火云]

勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔

用身体去体验当勇者的快感



▲由于同伴只能带一人，所以在进行同伴选择时一定要谨慎。

自从本作的发售日公布后这款游戏的期待度就在不断提高，作为一款《DQ》作品，本作充分利用了Wii的特殊操作，将前作的优点提升到一个新的高度。利用Wii的遥控手柄，玩家可以切身体会到当一个勇者的快感，自己亲自挥刀杀敌肯定比以前按个键选个选项更投入更爽快。说到这里，想必已经有很多玩家蠢蠢欲动了吧。另外，本作是日版《DQ》中第一个对应真人语音的作品，相信一些老玩家在玩到本作时会有不同的感受。


▲在这座美丽的城市中流传着主人公父亲的传闻，相信这与剧情有莫大的关系。

Wii A・RPG ■ドラゴンクエスト ソード 仮面の女王と鏡の塔 ■日版 ■Square Enix 预定2007年7月12日

阿尔索德城下町

阿尔索德的标志性建筑就是城中的那座高塔，这里应该是游戏初期玩家来到的城镇，这里没有RPG中我们常见的旅店、道具屋、教堂等标志性建筑。而本作可以称得上系列画面最好的一作，大家也别忘了欣赏周围的美景哦。

选择同伴

本作与一般RPG一样，旅行中可以带上同伴，主人公的同伴一共有3名，每个同伴都有自己擅长的能力，冒险时可以根据状况自己调整，从目前公布的情报看貌似旅行中只能带一名同伴同行，所以什么时候带哪个就比较考究了。

鲍德

主人公的父亲，曾经被人们称为"英雄"，由于失去了右手所以无法挥剑，但他利用自身强大的魔力支援着自己的儿子，也许是调酒师的缘故，喜欢任何酒和女性。



使用回复咒文帮助主人公的僧侣

攻守兼备的万能战士

利用强力攻击咒文帮助儿子的父亲

赛缇娅

曾经是村子教会的僧侣，擅长使用回复咒文，有了她强大的回复能力即使面对强敌也能安心进攻。她也是队伍中惟一的女性，相信使用她的玩家会很多。

德因

阿尔索德王国的王子，能够使用基本的咒文，在回复、攻击方面很全面，虽然身为王子，但无论遇到什么危险他都会前来帮助主人公，没有一点王族的傲慢。

[文：邪魔天使]

哈利·波特与凤凰社

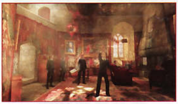
全新“手势系统”探索奇妙魔法！


■哈利·波特等角色形象与电影中更加接近，这要归功于本作采用的全新演员头部扫描系统。

将于今年夏季上映的《哈利·波特与凤凰社》据称将会是系列电影中风格最黑暗的一部，这一点也将会体现在游戏版中。不过比前之前的系列作，《哈利·波特与凤凰社》将会是一款自由度极高的作品，玩家可以在霍格沃茨魔法学校自由探索，在此过程中也会碰到很多轻松幽默的事件。在霍格沃茨的探索主要是为了寻找和招募邓不利多军团成员。

本作在系统上的一大特点是引入了“手势系统”，玩家可以用手势绘制8种图案，从而放出相应的魔法。Wii和PS3版可以直接把遥控器手柄或六轴手柄当作魔法棒，在空中“画”出相应的图案，而X360和PS2版需要使用类比摇杆绘制简单图案。使用手势系统探索魔法会获得“探索值”，可以探索的魔法很多，例如在桌子上变出食物、点亮蜡烛、重塑破碎的雕像等。有一些可以“探索”魔法的地方有非常明显的暗示，也有一些需要玩家深入地摸索。


■墙壁上各种会动的画像是《哈利·波特》的一大特色，本作中的这些画像都是直接取材自电影。


▲玩家可通过手势在空中画出各种图案发动魔法。


▲本作有三种难度可选，最高难度下会有强力魔法。

在霍格沃茨的画像和学生那里会得到一些分支任务，完成活画像交代的任务一般会打开某些捷径。霍格沃茨是一所迷宫般的学校，通过捷径可以省事不少。在场景的设计上，EA的开发组与电影制片公司精诚合作，很多贴图都是直接取材自电影版，并且整个霍格沃茨学校的格局也是与电影完全相同的。本作共有三种难度等级可选，玩家还可以随时向罗恩和荷美莲寻求线索和建议，而较高的难度设定将会有更多强力魔法可用。

[文：阳光成员 清国倾城]

多机种	■Harry Potter and the Order of the Phoenix	
ACT	■美版	■EA
预定2007年6月25日		

对应全平台，本文配图为PS3、X360版

押忍！奋斗！应援团2

华丽应援！热血旋律魂再度燃烧！



NDS	■燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2	
MUG	■日版	■Nintendo
预定2007年5月17日		

宣传！全力应援

相信在大家拿到本期杂志时，NDS音乐游戏玩家翘首以盼的《应援团2》已经成为了各位的囊中之物。对于“《应援团》系列”有些了解的朋友可能知道，对于这款低成本的创意作品，发行商任天堂原本采取的是听之任之的态度，没想到前作以及美版都受到了玩家及媒体的广泛好评。这一次，对于标有序号“2”的正统续作，任天堂明显重视起来，大大加强“应援”（广告投入），除了在发售前紧锣密鼓地公布了游戏画面及一些设计资料外，还拍摄了7段电视广告，分别表现的是不同身分与性别的人玩《应援团2》的场面，让观者很有代入感。（这些广告在levelup.cn网站上可在线观看）相信随着二代的发售与宣传，“《应援团》系列”将成为NDS音乐游戏的第一品牌。

励志！主题依旧

很多从不接触音乐游戏的玩家为《应援团》所吸引，其原因很大程度上是因为其表现的是游戏世界中很少表现的励志主题。可能是因为日美文化差异，美版的《精英应援团》削弱了这一主题，但从现有的情报来看，《应援团2》会对励志主题进行继承与发扬。比如帮助原本软弱的相扑手，帮助参加比赛的合唱团，帮助面试时心情紧张的白领等等。有趣的是，应援团并不会直接出手相助，只是声援，一切都要靠遇到麻烦的事件主角通过自己的努力达成目标。也许正是因为这些发生在普通人身上的平常事，才会引起共鸣，让玩家从中领悟制作者积极向上、激发奋进的精神主旨。

曲目！精彩丰富

日版《应援团》的曲目以J-POP为主，部分歌曲虽然旋律感不强，但节奏感却十分出色，与故事情节的配合也很紧密，因此收录的歌曲也在玩家中广为传唱。在《应援团2》中，已经确定收录的曲目有《全力少年》、《VISTA》、《气分上々↑↑》、《Believe》、《ジュリアに伤心》、《少年ハート》、《バンビーナ》、《BANG！BANG！バカンス》、《POP STAR》、《リルラ リルハ》、《赠る言叶》等12首，熟悉J-POP的玩家应该可以看到一些熟悉的歌名。其中最受瞩目的是矢井田瞳《Go my way》（和《偶像大师》中的那首歌不是同一首），矢井田瞳的《Over The Distance》（“人鬼情未了”剧情的那首歌）是前作中的最高人气曲目，不过《Go my way》是首激烈的快歌，不知道“瞳迷”们是否能欣然接受。《应援团2》的歌曲数量不会少于前作，因此曲目方面可能还会让玩家有更多惊喜。

[文：胜负师]



▲面目狰狞的团员们却都有着一颗热情似火、助人为乐的心。


▲令人心惊胆寒的“应援盘”，激烈的回旋操作可谓是“下屏杀手”。



▲对战模式会有独立的剧情，并可以发动一些特效干扰对手。

龙骑士的咏叹调 沉睡的巨龙

富含魅力的全新3D化作品！



最近一段时间，以出品战略游戏而闻名的日本一也开始走起了“美型路线”，如果说《格林魔书》只是一块试金石的话，那么接下来为大家介绍的这款游戏绝对能牢牢吸引住大家的眼球。精美的人设、广阔而细腻的场景，曲折的冒险故事都预示着这将是一款充满魅力的作品，而且对于缺乏此类原创游戏的PSP平台来说，还有比这款更值得期待的吗？

PSP
RPG
■ドラグナーズアリア 龙が眠るまで
■日版 ■日本一Software
预定2007年夏

故事概要

很久很久以前，在邪龙和圣龙的争斗中，圣龙和龙骑士合力让世界再次恢复了和平，并且为了防止邪恶力量的复苏，它将自己化身为火、水、雷、土、风、冰六种属性的龙继续维持着世界的秩序。

作为拯救世界的英雄末裔，哈尔德为了从龙骑士学校正式毕业，只身来到伊利斯的首都古兰纳迪斯准备完成“圣六龙祭”以获得圣龙的认可。但就在仪式刚刚开始不久，口吐黑色火焰的邪龙突然出现在了城市上空向所有人发起了攻击，甚至连前来参加祭典的水龙也意外地被击败。

感觉情况不妙的龙骑士团最后将调查事情原委的任务交给了哈尔德，而就在他从火龙处获得龙珠后不久，之前在城市遭受袭击中有一面之缘的少女尤菲再次出现在了他的面前，而她手中拿着的龙珠则是水龙在弥留之际托付给她的……

游戏界面初探

由于官方并没有公布关于游戏具体系统的情况，但是我们仍然能从已知的战斗和移动画面中推测出，游戏中的敌人应该都是可见，一旦接触到就会切换到战斗画面。画面上方的Mana和Energy值作用不明，但是似乎可以累计，可能与游戏中发动某些特殊的能力有关。

［文：晴天］



哈尔德 CV：冈本宽志
外表看上去就是一个诚实而优秀的学生，一旦立下誓言，不管有多么困难都会完成。由于剑术比较优秀，擅于使用片手剑、长剑等武器。

兰古雷 CV：諏访部顺一
出身于龙骑士名家，从小接受英才教育，常常和哈尔德兄弟相称。由于力量和速度都十分优秀，使用二刀流得心应手。

尤菲 CV：前田爱
充满好奇心，性格活泼开朗的女孩，很喜欢漂亮的东西。拥有能将他人身上的病痛转移到自己体内从而达到治疗目的的特殊能力。



□使用榴弹让地面发生大爆炸，从而改变地形，这是本作最重要的设计概念。

大西洋联盟大战太平洋共和国！

LucasArts公司于5月初公开了一款名为《破碎》的第三人称视点动作设计游戏新作，这款游戏的开发商是因《机甲突袭》而闻名的Day 1工作室，游戏描述了未来的美国内战。《破碎》将会是一个系列化的作品，目前公开的是第一部。

100年后的未来，美国东海岸的一群科学家创造了第一批基因改造的人类，他们将其称为“人类2.0”。由于试验事故，这批实验品全部惨死，并引起东海岸各州政府的愤怒，他们将基因工程列为非法技术，并将基因科学家们派到了西海岸。几十年后，东海岸试图将基因工程技术列为全国的非法技术，此举引发西海岸各州的抗议，从而引发了美国内战。在这场战争中，东海岸与欧洲盟国使用了高科技的机械改造士兵，形成了大西洋联盟，而西海岸与亚洲盟国成立了太平洋共和国，使用基因战士投入战斗。于此同时，因为全球变暖问题导致世界各地自然灾害不断，地震和洪水在中西部地区肆虐，一条巨大的河流成为美国东西部的地理边境。在游戏中，玩家扮演的是大西洋联盟的战士Mason Briggs，他是一个爆破专家，使用各种榴弹战斗。

本作所处的未来世界研发了一种能够实时改变地形的武器，玩家可以朝前方投掷一堆特殊的榴弹，即可令眼前的地貌发生变化。改变地形的作用可以是破坏，也可以是一种解谜要素，或者给自己带来战略优势。例如当你遭遇敌人的猛烈火力时，就可以用这种榴弹在自己面前形成一道天然的掩体。而如果前方是一道沟壑，也可以用这种榴弹“长出”一排石柱，让你可以到达前方。还有一种“旋风榴弹”可以将周围的敌人全部卷入洞中，成为一股能量的旋涡，并发生爆炸。


▲太平洋共和国的士兵是经过基因改造的生化战士。

［文：阳光成员 清国倾城］

多机种
ACT
■Fracture
■美版 ■LucasArts
预定2008年第三季度

对应平台为PS3、X360


▲远处的大桥正是著名的旧金山金门大桥，只是在本作中已经成为一座废桥。


▲玩家扮演的Mason Briggs是隶属于大西洋联盟的爆破手。

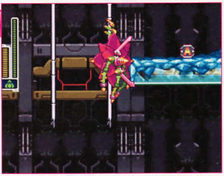
洛克人ZX 降临

纯粹的动作射击乐趣！

NDS ACT ■ロックマンゼクス アドベント ■日版 ■Capcom ■预定2007年7月12日

本作是Capcom为纪念今年12月17日“《洛克人》系列”诞生20周年将要推出的系列最新作品，也是本年度的第二款《洛克人》作品。与年初的《流星洛克人》采用RPG的形式不同，本作是正统的动作游戏《洛克人ZX》的续作，游戏讲述的故事是前作数年之后，科技高度发达的未来世界，人类与人类创造的机械生命体“レプリロイド”之间的漫长战争已经结束，以“三贤者”为首统治世界的联合政府将成为本作的重要线索。

本作依旧采用双主人公的设定，14岁的葛莱是被冷冻在某研究所内的少年，被卷入某场战斗而醒来的他发现自己失去了所有的记忆，受到以“处理失败品”为由的潘多拉德攻击之后，糊里糊涂地逃出研究所。15岁的阿修则是一位出色的赏金猎人，她接受了联合政府的委托追讨盗取“活金属·模式A”的违法猎人。两位主人公的命运将为我们解开整个事件的真相……

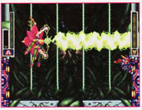


▲运用蔷薇的能力可以跳到更高的地方获得隐藏道具。

在游戏中葛莱与阿修通过装备“活金属·模式A”可以在战斗中变身为最强的洛克人“洛克人·模式A”形态。变身后洛克人将会拥有比普通形态更多的攻击手段与动作，冲刺跳跃和蹬壁等系列保留动作自然不在话下，跟踪射击与蓄力射击更是将洛克人的实力提升一个档次。在此状态下洛克人还可以发动威力更大的必杀技，发动必杀技后画面中将会出现一个正方体装的扫描框，框内的敌人将会强烈的连续攻击。在本作中，打败BOSS就可以获得对方能力的系列经典设定依然存在，各种拷贝能力对战斗以及搜索隐藏道具都有很大的帮助。



▲必杀技范围内的敌人将遭到毁灭性的打击。



▲丰富多彩的BOSS战等着玩家去一一挑战。

[文：火云]

少年阴阳师 羽翼啊，回到天空吧

年轻阴阳师的新冒险

PS2 AVG ■少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ ■日版 ■角川书店 ■预定2007年7月19日



▲居住在安倍家的少女彰子，似乎她也遇到了危险。

在TV动画大受好评之后，《少年阴阳师》将移师家用游戏领域再战江湖。本作是原作小说《穹奇篇》之后的原创故事，而且游戏中原作的十二神将将会非常活跃，喜欢十二神将的FANS一定不能错过！本作中在主角安倍昌浩身边出现了三名原创角色，而海量的新CG也成为了玩家们收集的目标。

原创的故事

某一天昌浩听到了村民们一个个消失的传闻，对此感到疑惑的他在晚上巡逻时发现曾经被自己打倒的妖怪又出现了，虽然昌浩战胜了妖怪，但这不过是一切故事的开端而已。

声优：甲斐田雪

著名阴阳师安倍晴明的孙子，但是本人对“安倍的孙子”这个称呼并没有好感，有很强的正义感，是一个无论处于什么样困境都不轻言放弃的坚强少年。

安倍昌浩



▼原作中没有的原创要素满载！与每个十二神将的对话事件也很吸引人。



[文：邪魔天使]



股票交易师 瞬

股票交易的艺术

NDS AVG ■株トレーダー瞬 ■日版 ■Capcom ■预定2007年6月5日

虽然本作是一款以股票为题材的游戏，但是完整的剧情和各种事件并没有让它只停留在“学习软件”的阶段，只要融入到游戏的世界当中，任何人都会在不经意之间学习到一些“炒股”的诀窍，面对一场场无法重来的交易，你做好准备了吗？

交易手段

トレーディングアーツ（Trading Arts）是游戏中最重要的系统，因为玩家每天需要面对的不仅是那些不断变化的数值，如何在竞争对手的干扰下赢得先机获取利润也是作为交易员必须拥有的技能。随着游戏剧情的不断深入，这个类似于其他游戏中“必杀技”的设定将在很大程度上左右交易的胜负，游戏中的交易手段都可以从专门的商店中购买，并且只有在交易前装备在自己身上才会真正地发挥作用。下面就先让我们来看看桐神乐花子的专用交易手段吧！





▲散落的樱花片挡住了玩家的视线，尽快使用触控笔将它们全部丢到屏幕之外。

交易对决

整个游戏的过程并非一帆风顺，在某些特定的时期还会出现各种各样的人物向玩家提出挑战，此时玩家必须根据挑战者定下的规则进行游戏，合理装备交易手段也显得更加重要。交易对决中会出现标准、疯狂打压、8手杀三种常见的规则：标准规则中一定时间内获得更多利润的一方获胜；疯狂打压则需要尽可能多地消耗对手的资金；8手杀则是最先连续8次卖出获得利润的一方获胜。如果在交易对决中获胜可以获得大量的资金，失败则会强制扣除玩家手中的一部分资产，要想在股票交易所里所向披靡，一定要把握好每次交易对决的机会。

[文：晴天]

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×2

栏目主持 ACE飞行员

虽然本次的“黄金珍藏”依然是零鸭蛋，不过两个热血推荐游戏确实值得玩家去尝试。前段时间收到一位玩家的来信，信中他向我们诉说了自己玩过X360版《命令与征服3》后的无奈。是啊，虽然本作在操作上已经做了很大的努力，但手柄的制约依然让许多希望在战场上指挥千军万马的玩家经常捶胸顿足，那感得是相当难受。再说说那个《蜘蛛侠3》，过去玩过几个由《蜘蛛侠》改编的游戏，没觉得这么差啊，不过本作的光荣诞生彻底改变了我对《蜘蛛侠》的良好印象。

最终幻想战略版 狮子战争

热血推荐



画面　真16：9显得诚意十足
音效　史诗般的宏大
系统　S·RPG的金字塔

总分 25

■怀古厨不容错过的大餐。

邪魔天使

16：9的宽屏画面是确确实实重新制作的，诚意值得赞赏。新的剧情和战斗有助于更深入了解人物的关系和故事的发展，但CG中没有语音让人有些不满。复制等bug的修正有助于游戏的平衡性，而使用技能时的拖慢则让人相当不满。**整体质量上佳，是喜欢此类型的玩家不可错过的游戏。**

玛娜

使用技能时有些拖慢是本作最让人不满的地方，整体战斗的节奏对于掌机而言也稍微有点缓慢，除此之外，本作绝对是怀旧派人士和S·RPG爱好者在近期的最佳选择。新加入的动画过场演出效果绝佳，**16：9的画面使战斗更具气势，游戏平衡性上的调整，以及巴尔福雷的客串都极具吸引力。**

晴天

虽然游戏的大多数素材都直接从PS上直接搬了过来，不过针对PSP宽屏显示而重新调整画面比例后的效果还是让人非常满意。重新制作的动画、新增的职业以及“《最终幻想》系列”的人气角色都足以让老玩家再次重新体验本作，**但是缺少语音和发动技能时的拖慢也多少让人有些遗憾。**

■UMD■Square Enix■Final Fantasy Tactics 狮子战争■S·RPG■2007年5月10日■1～2人■无对应周边■512KB

命令与征服3：泰伯利亚之战

热血推荐



画面　细腻的局部表现令人难忘
音效　RTS游戏史上最棒的表现
系统　手柄操作依然吃力

总分 25

■流于回归中的进化。

多边形

令人惊艳的画面变化是本作带给喜爱本系列玩家最直接的冲击，**游戏极尽细致地表现了近未来色彩浓厚的高科技战争场面**，无论是绚丽的爆炸效果，还是空战部队涡轮形成的气浪都会给你留下深刻的印象。剧情方面，真人演绎的过场画面重新回归，跌宕起伏，亦真亦幻，大大提高了投入感。

ACE飞行员

本作采用了在近几款PC即时战略游戏中都有上佳表现的“Saga”引擎已经被奉为系列经典。在视觉表现上堪称“完美”。新增加的外星种族对老玩家而言也会产生新鲜感。游戏中的操作虽然针对手柄作了优化，**但在大规模作战中依旧不能那么灵活，RTS在家用游戏主机上的道路依然是那么坎坷。**

火云

游戏给人的第一感觉就是画面变得更加绚丽了，但更令人欣喜的是游戏的战略思想又回归到原点，重新提高了兵种相克的重要性，人海战术被大大削弱，三大种族各有特点，如何配置作战单位，如何利用地形中的建筑优势进行掩击，正是游戏的乐趣所在。**不过电脑的AI以及寻路系统还不是很完善。**

■DVD-ROM■EA■Command & Conquer 3 Tiberium Wars■RTS■2007年5月8日■1～4人■无对应周边■硬盘记忆

艾尔梵迪亚物语



画面　基本发挥PS2早期机能
音效　本作最大的亮点
系统　和《火纹》差不多

总分 21

■《火焰之纹章》的穷亲戚。

玛娜

本作借鉴了《火焰之纹章》的系统，各种设定都极相似，但是难度很低，对于S·RPG爱好者来说比较缺乏挑战性。厚道的是采取了多结局多路线设定，一共有三条相差很大的路线可供选择，关卡数量共计在70多个，有反复挑战通关的价值。**推荐给不计较人设和画面的《火纹》爱好者。**

纱迦

集合了众多名家的作品，可惜游戏素质一般。配音和剧情没有什么亮点，人设也不算出众。每个角色用起来差不多，职业虽多但各职业的区别不大，打着打着就会觉得单调。隐藏要素还是相当丰富的，还有3条路线可以选择，各条路线加入的同伴也不一样，不知有多少人愿意坚持到最后呢？

晴天

豪华的制作阵容并没有带来预期的效果是本作最让人失望的地方。游戏的系统几乎就是“《火焰之纹章》系列”的翻版，而且游戏的平衡性也没有经过仔细的考量，会心一击所造成的伤害只能用“夸张”来形容。**相比之下游戏的音乐相当出色，尤其是在大地图移动时那空灵而悠扬的乐曲相当吸引人。**

■DVD-ROM■Spike■エルヴァンディアストーリー■S·RPG■2007年4月26日■1人■无对应周边■480KB

蜘蛛侠3



画面　再顽强的人到了最后也需要晕车灵
音效　时有时无的背景音乐让人无法评价
系统　时无时有的BUG真是让人哭笑不得

总分 15

■想和自己过不去就来玩这款游戏吧。

多边形

请不要将它与高素质的电影相提并论，这只不过又是一款应景之作而已。粗糙的画面勉强可以接受，毕竟这么大的城市可以随意荡来荡去已经算是可以了，次世代版本画面会好很多，但也仅此而已。**最关键的是游戏理念的止步不前实在是无法接受，更别提设计思路的扭曲与随处可见的BUG了。**

GOUKI

在城市上空荡来荡去的感觉依然是那么的找不着北，有时候真担心坐在电视前的你会随着彼特·帕克的某次飞跃一头撞到电视上去。新增的故事也可以说是可有可无。**X360与PS3版倒是因为画面的缘故，让人颇有好感。**由于PS2版与次世代版并不是同一个开发商，因此有此落差也不出奇了。

ACE飞行员

玩这个游戏的目的现在看来就是非要倔强地看看它到底有多差，到底有多荒唐。不要被次世代的游戏宣传片所欺骗，它们也就是画面好点，其他方面与PS2版同样糟糕。游戏在设计思路上都存在严重问题，那些东拼西凑的任务枯燥得难以形容。现在编辑部已将本作称为“失败的人3”。

■DVD-ROM■Activision■Spider Man 3■ACT■2007年5月4日■1人■无对应周边■74KB

犬之岛 一花物语/THE DOG ISLAND ひとつの花の物语/Yuke's/AVG/PS2　评分 19



REVIEW BY 火云 游戏时间 30小时以上



火爆狂飙 统治者	EA	RAC
多机种 Burnout Dominator		美版
2007年3月6日	1～2人	39.99美元
对应机种为P2、PSP		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **21** 满分30

虽然存在着许多硬伤，但游戏中的改变也让我们看到了次世代《火爆狂飙》的希望。

某些过去的

提起"《火爆狂飙》系列"，高速碰撞、劲爆的音乐以及无所顾忌的游戏规则诸如此类的词语就会出现在玩家的脑海之中，的确，这些都是该系列得以在广大赛车游戏爱好者之中获得良好口碑的因素。本作作为系列第五款也是更换了制作小组后第一款作品，虽然存在着许多硬伤，但游戏中的改变也让我们看到了次世代《火爆狂飙》的希望。"《火爆狂飙》系列"这个赛车游戏在过去的几年中一直在反复地变化与改进，系列第三作《火爆狂飙 3》发售后一度被称为系列中最出色的一部作品，从那之后对系统进行的细小修改与完善后的《复仇》中制造车祸后碰撞的爽快感更是达到了最高。

《统治者》的基本系统还是采用了系列的老套路，在交通繁忙的狭窄街道或公路上运用你超高的驾驶技术与对手竞争并尽可能的将对手的车辆撞得体无完肤。若想蓄满Boost槽获得更快的速度，你就必须在充斥着车辆的狭窄赛道上做出各种危险的表演，靠近墙壁的漂移、高速逆行都是快速积累Boost槽的手段，不过此时也要时刻小心不要从后边撞上前方的汽车（这点是本作中最为不爽设定）。不断地积累Boost发动"Burnout"来使赛车瞬间达到最高速度才能是保证你的赛车不至于最后一个冲过终点线的关键，这一点玩过前几作的玩家一定深有体会，在本作也不例外。"Burnout"依然是获得高分的关键，在此状态下玩家获得的分数都是翻倍的，游戏中后期如果不合理利用"Burnout"根本就不可能得到任务要求的分数。同大多数街头赛车游戏类似，本系列从起点到终点为玩家提供了许多可供选择的分支线路，这些线路大多都是捷径，在一些竞速的关卡之中无疑是节省时间的最佳方式，在本作中电脑颇有君子的作风，在玩家没有抄近道之前他们是不会轻易占你的便宜的。

本作的读盘时间与存档时间良好的继承了系列的特色，Reset的时间足够我们去泡杯咖啡了。如果次世代的《火爆狂飙》还不能解决读盘方面的问题，EA就要好好的做份检查了。

某些变化的

"《火爆狂飙》系列"最重要的Burnout Boost系统在本作中有了相当大的变化，这个变化在整体退步的本作中算是最大的亮点，给我们期待下一步作品的到来还留下了一丝希望。Boost连锁使得游戏的速度感与爽快感再次得到了提升，当然，前提是你要拥有超高的驾驶技术，在本作中高速之下发生碰撞的几率有所提高，加之本作中不能随意撞击对方车辆的尾部，发动Burnout后稍不留神就会车毁人亡。Boost连锁在提高了游戏高速驾驶爽快感的同时也一定程度上削弱了系列最大的特色——碰撞，游戏更强调驾驶技术，这不得不说是一个遗憾。如何协调速度与碰撞这两大因素将成为《统治者》继任者的难题。Burnout连锁同时是获取高分最有效的手段。发动Burnout后如果能在Boost槽减完之前，继续使用漂移或逆行等手段获得分数，Boost槽依然会继续增长，槽中出现黄色的箭头达到右侧顶点就能够完成Burnout连锁了，只要不被中断你就可以一直将连锁数增加下去。听起来简单，但实际操作时却是另一回事，在发动Burnout的过程中如果松开R键或赛车发生事故撞毁，本次Burnout将会被强制中止，在自身车辆极易被撞毁的本作中先要将Burnout连锁保持在10以上绝非易事。

世界巡回模式中在特定的关卡中完成规定的条件，即使没有通过关卡也可获得新的车辆；选择关卡时可以随时调查任务的完成情况等人性化的设定也体现出了制作小组在细节上的用心，每一位玩家都可以轻松地获取到自己想要获得的数据资料。

习惯了听着硬派火爆的摇滚将对手的赛车撞个粉碎的老玩家在最初接触到本作时一定会感到哪里有些别扭，碰撞的音效依然火爆，但《统治者》在歌曲上的选择与系列以往略有差别，虽然还是以摇滚为主，但曲风明显缓和了许多。给人印象最深的歌曲无疑是艾薇儿的《Girlfriend》，那是因为这一首歌在游戏中共出现了英语、西班牙语、日语、中文四种版本，真不知是不是在给艾薇儿的新专辑做宣传。由于PS2在机能上可挖掘的东西实在是所剩无几，所以本作在画面上基本看不到进化之处，反倒是PSP的画面让人惊喜，除去没有高速时的特效与PSP屏幕残影的问题，小小的PSP所表现出的画面水准基本与PS2保持一致。

某些希望的

说完了旧的和新的东西，下面就让我们一同来看看本作最不应该丢掉的东西，也是笔者最为不满的，那就是广受好评的经典模式Crash Mode居然凭空消失，就算你EA要革新，至少也应该把这个充满了碰撞与爆炸美学的模式



保留下来吧。近日次世代的《火爆狂飙》新作已经公布，游戏的画面完全符合次世代水准，而游戏的系统究竟会发生怎样的变化我们还不得而知。如果能够在本作的基础上回复《复仇》的碰撞系统再将Crash Mode重新复活，让我们想怎么撞就怎么撞，那将会是每一位喜爱该系列的玩家都愿意看到的，就看EA的那些制作人们是怎么想的了。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



■获得新坐骑时的画面显得有些魄力不足。



■随着玩家完成度的不断提高，标题画面将会出现玻璃破碎的效果。



■有汽车图标的关卡完成规定条件就可以获得新车。



■Boost连锁系统也挽救不了本作整体上的退步。

热血推荐

無双OROCHI

REVIEW BY 纱迦 游戏时间 70小时以上



无双大蛇	Koei	ACT
PS2 无双 OROCHI		日版
2007年3月21日	1～2人	6800日元
无对应周边		

黄金眼评分 **25** 满分30

这是一个宣传错位、诚意不足、分类混乱、强弱失衡、BUG过多的好游戏。

尊敬的光荣领导：

您好！

在2007年5月的今天，次世代的春风已经吹遍全球，X360已经率先突破千万大关，PS3和Wii也是形势大好。但不可否认的是，PS2在中国目前仍然是绝对的主流，因此看到一个个大作先后转战次世代舞台之后，我们这些玩家是看在眼里、急在心里。就在此时，你们光荣恰到好处地为我们送来了《无双大蛇》这个绝妙的PS2游戏，《真·三国无双》+《战国无双》的组合令所有"无双迷"都为之欢欣鼓舞。不过在当我们认真体验了这个游戏后，有些感想如鲠在喉、不吐不快，必须要向各位领导反应一下。

宣传错位

最早公布这个游戏时，你们的宣传口号是"你所想不到的无双"，结果答案却是《真·三国无双》+《战国无双》这个看似突然、实则必然的组合。这个答案对于大部分玩家来说都想到过，只是在看到煽动性十足的宣传口号后很少有人能记起来。而前期的两个广告中，首先是放上一个双蛇图案的环状装饰，当时令不少玩家想到了《圣斗士星矢》和北欧神话。而第二次广告放出的是一把镰刀，又让玩家想到了《灵魂能力Ⅲ》和死神。现在我们已经知道这其实代表着远吕智和他的一帮走狗，不过作为前期广告的主题图案来说完全没有意义。

诚意不足

尽管自游戏公布起我们便已经猜到，之所以要选择《真·三国无双》+《战国无双》的主题，是因为有大笔现成的素材可以照搬，但是整个游戏只有1个全新的战场还是让人始料未及。而对于《战国无双》中的隐藏服装设定，本作反而没有保留，依然是拿一套变了颜色的服装来充数。

"《无双》系列"的历史剧情和原创剧情向来都不乏看点，这次两者携手合作，大家都以为能够看到一出类似于《机战》那样的精彩大杂烩，没想到游戏的剧情只能用无聊来形容。而大家最期待的战国武将和三国武将的相会，游戏中也只实现了吕布和本多忠胜等少数几对。总之玩下来给人的感觉就是诚意不足。

分类混乱

本作将全部武将分为力、技、速三大类，从字面上来理解的话，像吕布、张飞、典韦这样的猛将应该是力，像大乔、小乔、女忍者这样的女性应该是速。不过从实际游戏中来看，力、技、速的分类极为混乱，比如太史慈这样的猛将是速，而女忍者这样的女性反而是力。如果仅仅只是分类混乱，那么倒也没有什么问题。可是力、技、速这三大类的不同特性决定了这3种类型的实力有着极大的差异。在乱军中技的安全系数最高，只要留有一点无双槽就能反击；力有刚体护身，受到普通攻击也能出完招式；惟有速是一定要借助跳跃来逃走，不然就只能靠无双保命了，所以是最差的。正因为分类对武将的实力有很大影响，所以当我们发现自己喜爱的角色因为分类问题而实用性下降时，自然会觉得这个设定实在是太有问题了。

强弱失衡

上面说到的类型失衡只是平衡性的一方面，各武将间的性能差异才是更主要的问题。虽然平衡性问题在以往的作品中也存在，不过像本作这样强弱反差如此之大的却不多见。强者能凭借一招走遍天下，弱者在高难度下自保也难。

造成这一局面的原因在于本作的武器系统过于自由，多种属性可以配合使用，加上又有必防御不能的阳属性，连安全性也有了保障。如此一来拥有大范围蓄力攻击的角色简直就是无敌了。不过设计者又出于各种考虑，将部分角色的部分蓄力攻击改成无属性或不带武器属性，这样又使得拥有相同招式的人有了实力上的区别。

本作有不少角色都拥有辅助性的效果，如丰臣秀吉的加速、大乔的无双恢复速度加快等等。而这些辅助效果也存在严重的不平衡。像袁绍的辅助效果就过于强悍，对我方的攻击加成太大，有了他的存在基本上就只需考虑偶尔让丰臣秀吉来加加速就行了。

BUG过多

大家都知道，BUG对于一个游戏来说其实是无法避免的，只要不对玩家造成恶劣影响就可以原谅。本作没有什么死机、毁档之类的恶性BUG，不过BUG数量倒也不少。既存在着岛左近抓人这样的良性BUG，也有影响游戏性的BUG。最著名的神速BUG就是其中之一，它指武器加装神速后导致部分招式判定出现问题，从而导致很多角色的特定招式变为废招。

BUG的存在对于角色平衡性也有很大影响，更能让玩家感觉游戏的不严谨。除开岛左近不算，还有立花的无限无双、女忍者的空中△等实用BUG。究其原因，还是一个字："赶"。如果不是急着赶出来在本财年内上市，这么明显的BUG怎么会在游戏发售前查不出来呢？

以上总结了游戏的多项缺点，看起来本作似乎问题多多。其实平心而论，本作还是具有相当的可玩性。首先能操作这么多无双武将就是游戏的最大特点，当你将全部武将用过一遍后也许会对平衡性方面大加指责，不过此时你的游戏时间肯定早就上两位数了，能让你在这么长的时间内找到乐趣已经不错了。另外游戏非常体谅玩家，很少有《战国无双2》式的本阵偷袭，想直接过关的话直取敌总大将的首级即可，让人感受到了"《无双》系列"多年来的经验沉淀。而高难度下双方互秒的玩法虽然颇受人诟病，但至少也带来了一种全新的游戏感受，也让我们对以后的《无双大蛇2》或《无双大蛇 猛将传》充满了憧憬。

目前该作已经在日本市场取得了50万以上的佳绩，这一成绩不可谓不好。但是游戏中存在的问题同样不少，希望领导能够督促员工戒骄戒躁，总结本作的经验与教训，继续为玩家奉献更多更好的游戏！

此致

敬礼

无双总帅纱迦

2007年5月8日




▲很多角色的C5、C6都成了禁招。


▲而不少人的C4又强得没有道理。


▲认错了老板的夏侯元让。





黄金眼评分 **25** 满分 30

单机模式精彩得令人发指，但如果你只进行单机模式的话，你连这个游戏一半的乐趣都没有享受到。

幽灵行动：尖峰战士2	Ubisoft	ACT
X360 Ghost Recon Advanced Warfighter 2		美版
2007年3月7日	1人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：13岁以上

从大呼过瘾 到意犹未尽

初代的《幽灵行动：尖峰战士》可以说所以一款真正让X360大放异彩的游戏，作为次世代主机的首批作品，游戏以超凡脱俗的画面表现以及同类型游戏无法企及的游戏性震撼了所有玩家，游戏不仅获得了至高的评价，游戏销量也让育碧大出所料，因此续作的推出可以说是板上钉钉的事情。只是令人没有想到的是，续作竟然来得如此之快，初代发售还不到一年，我们就玩到了比初代更进一步的续作：《幽灵行动：尖峰战士2》(以下简称《GRAW2》)

游戏的故事背景设定在近未来时代，玩家依然扮演的是初代中那个骁勇善战的美国陆军幽灵行动组队长斯科特·迈克尔。由于墨西哥的内乱，向来喜欢干涉别国内政的美国政府派遣了自己的精英部队前往美国与墨西哥的边境地带，去协助墨西哥的临时人民政府来打击叛军，而这些叛军不仅掌握着核武器，甚至还要挟会进攻美国领土，这样美国方面就有了足够的理由让你有机会体验一场次世代的战争。(笑)

当初一代的画面就已经漂亮得不行，而《GRAW2》又把这个层次往上提了一级，无论是局部细节还是整体气氛渲染都达到了登峰造极的程度，尤其是当你从地面坐着直升机飞到城市上空的时候，你不得不惊讶于这么庞大的一张地图是怎么样一次装载到X360的内存中的。而游戏第三关那个瓢泼大雨中的空中追击战比起《战争机器》中那场磅礴大雨来更是有过之而无不及，再加上震人心魄的爆炸效果，这绝对是一场不可错过的视觉盛宴。

从系统上来说，最令人感动的改进就是队友的AI系统，这些可以帮你排忧解难的患难兄弟让前代那帮本来还说得过去的队友成为了白痴，你只需要给他们下达一个广义上的指令，几乎所有的细节都可以由他们自己来完成。而改进后的指挥系统让你可以更加依赖于他们，新增的"队友视点跟踪"系统(虽然我想不出这个跟踪的视点到底从何而来)可以让你在任何时候以更加直观的全屏方式观察队友所处的位置，从而根据实际情况来下达更为精确的作战指令，这比前代要有效率得多。

同样获得大幅改进的还有高空无人侦察机，与前代那可怜的小窗口相比，这次我们可以以全屏的方式从上空来观察战场的局势，这种科技优势对于敌人来说无疑是灾难性的，因为如果说在地面上敌人可以通过躲在掩体后来隐藏自己的话，那么对于高空无人侦察机来说就没有任何屏障了，而这一点也令单机部分的难度有所降低。另外一个非常有用的道具是新增的无人运输车，玩家同样可以通过指令系统让它一直伴随着你在战场上冲锋陷阵，随时随地提供武器和医疗的补给，而与此同时，它还是一个可以移动的掩体，只要有它的陪伴，整个战场都可以说是"我的地盘我做主"了。

当然，游戏也不会让你一直顺风顺水，其中有一关会因为遭到敌人的埋伏而失去了所有的高科技装备，这一段可以说是考验玩家真正战斗能力的时候。在没有任何辅助设备的情况下，依靠肉眼和敏锐的观察来过关，这令之前被那些高科技的小玩意儿惯坏的玩家一时有些无所适从。

总体而言，本作的单机模式可以说是在一开始就把玩家引入了游戏的高潮，几近真实的战场和压得人喘不过气来的战斗简直令人疯狂，尤其令人印象深刻的是两个需要死守阵地的关卡，虽然原因和出发点各不相同，但是那种极具压迫感的战斗真是让人大呼过瘾。但可惜的是，这个单机模式的长度与其精彩程度实在是不成正比，以至于在你刚刚开始准备全力投入状态的时候，游戏就这么结束了，这实在是太过意犹未尽了。不过考虑到育碧蒙特利尔方面制作游戏的时间，这个游戏的长度似乎也是可以理解的。

从出乎意料 到精彩纷呈

令人欣慰的是，虽然单机模式的意犹未尽，联网模式将彻底弥补这个游戏的缺憾。要知道前作在LIVE热门对战游戏排行榜上就已经名列前茅，这次对联网模式的全面进化将更加巩固这个系列在LIVE对战方面的领先地位。

首先，最让人不可思议的是，联网模式所提供的画面效果一点都不亚于单机模式，除了在贴图精度方面稍显不足之外，无论的场景光照还是地图尺寸都让人非常满意，尤其是后者，这次的地图大到即使是16人同时在线对战也依然会让你觉得宽敞无比，这才是真正的在野外作战，而不是那种把大家关在笼子里面打仗的感觉。而最令人惊讶的是在多人对战的时候同样有时间变化的概念，不同时间的地图看上去的效果是完全不一样的。

联网模式中的游戏模式也比上一作要多，各种各样的任务模式就已经让人欲罢不能了，而讲求与其他玩家合作的战役模式更是难以罢手，除此之外还有一个超自由的野战模式。这些模式还可以由主持战局的玩家自行定义，例如可以复活多少次，可以使用哪些武器，甚至是任务目标类型等，这让游戏多出了几何倍数的变化。部分任务的难度也会让玩家感受到难以想像的挑战，比如那个与队友合作的强夺直升机模式，时常会被具有空中优势的直升机轰得欲哭无泪。

重点需要提及的就是那总共六关的发生在巴拿马的合作战役模式，你可以和最多15名玩家一起活跃在与单机模式故事线平行的另一个战场上，这个模式你可以想像成那些单机模式里面与你配合的电脑NPC都变成了活生生的人，你们之间不再是简单的"命令-执行"的关系，而是必须要通力合作才能达成任务目标的配合关系，LIVE完善的对战与通讯系统在这里发挥了巨大的威力，你需要与其他玩家进行实时的交流，相互协作才能完成目标，比如你需要及时拯救受伤的队友，或者当你受伤的时候呼叫其他伙伴的救援，又或者是大家一起商量该如何进攻等等，那种不顾他人的个人英雄式作战只会让你死得体无完肤。

联网模式丰富的内容一定让喜欢多人游戏的玩家流连忘返，如果你不能上网对战，那我只能说你糟蹋了这个游戏，只进行单机模式的话，你恐怕连这个游戏一半的乐趣都享受不到。





■本作中更加强调了团队合作的重要性。



■游戏画面在前作已经非常出色的基础上又有了很大的改进。



特别企划 SPECIAL FEATURE

方寸间的战斗

——战棋游戏名作系列回顾

文 晴天&玛娜 美编 菲菲

接下这次的特企任务后，在内容的选择上晴天和玛娜一开始还真是有点无从下手，要发现结合目前的游戏环境，又不至于"旧事重提"的题材还真不是一件容易的事情。最后翻看近几期的发售表时，《最终幻想战略版 狮子战争》这个在PS时期创造了游戏史上第一个销量超过百万的"战棋游戏"映入了我们的眼帘，再回想一下近段时间如潮水般涌出的"战棋游戏"新作，究竟它们有什么魅力让各位玩家玩得不亦乐乎，而日本本土又有哪些游戏公司一直在这块领域不断地寻求突破呢？或许以下的文章会帮助大家找回那些曾让我们感动非常的不朽名作……

战棋游戏是什么

"走格子"可能是大多数玩家对"战棋游戏"最常用的形容词，而我们通常在游戏类型中所接触到的S · RPG也正是对"战棋游戏"的类型定义，它的全称为Simulation Role-Playing Game，即模拟角色扮演游戏。因为游戏中通常都需要操作我方的作战单位在正方形的格子中进行移动并攻击对手，在形式上与大家熟知的国际象棋非常相似，所以为了方便玩家间的互相交流，"战棋游戏"的别称应运而生。作为诞生于RPG和SLG之后的全新游戏类型，S · RPG在很大程度上都借鉴了以上两大游戏类型的优点，甚至从此类游戏中"角色育成"和"战斗策略"这两个标志性的要素也不难看出它们之间的渊源。

S · RPG VS SLG

无论你是不是"战棋游戏"的爱好者，相信对《三国志》这个经典的游戏系列也会有所耳闻，也正是由于国内玩家很多都是借由本系列才开始熟悉SLG这个游戏类型，所以现在仍有很多玩家无法分清S · RPG和SLG的具体区别。SLG作为所有模拟类游戏的总称，"《三国志》系列"的"模拟历史"其实只是一个被大家广泛认知的方面而已，如果我们将它和S · RPG的始祖《火焰之纹章》进行比较就很容易看出，S · RPG对游戏历史中各种事件进行了更细致的描写，而且在系统上也从整个国家的建设缩小到了各种角色的培养上，给比较死板的游戏过程赋予了更多的变数，从而使游戏性大大增加。出现上述现象也并非只是玩家单方面的概念混淆，更多的原因则是目前的游戏厂商出于吸引更多玩家的目的而更喜欢制作S · RPG作品，因为和SLG单纯而缺乏突破性的策略要素比起来，具备角色培养等各种特色系统的S · RPG明显是一个更容易发挥的领域。

散发魅力的元素

战争与爱情

"战棋游戏"绝对是游戏领域中将"战争与爱情"这个主题发挥到极致的一类作品，从国家的兴衰到世界的存亡，我们的主人公们无时无刻不在经历着大大小小的战争和难以预料的悲欢离合，因此曲折的情节和错综复杂的人物关系就成为了此类游戏必不可少的两大元素，不过从另一个方面来看，"战棋游戏"的特殊性也在很大程度上限制了题材的选择范围，如果要想在不断重复的英雄故事中吸引玩家继续玩下去，游戏系统上的创新就显得更为重要了。



战斗与培养

完善的战斗系统和角色的培养无疑是决定"战棋游戏"素质高低的首要因素，甚至对"非剧情派"的玩家来说，它们的意义更非同寻常，只要游戏的过程时刻都能让自己充满新鲜感，那些通过只言片语也能大致了解的"英雄事迹"也显得不再那么重要了。不同战斗单位的移动方式、武器间的相生相克、角色变化多彩的技能等系统就像是为即将持续相当一段时间的战斗所准备的调味料，只有通过不断地尝试与亲身感受才能创造出属于自己的风格，此时成功也就已经离你不远了。

Nintendo

1889年9月23日成立的百年老铺Nintendo，起初是一间由山内房治郎创立的小公司，专门制造一种名为花札的日本手制纸牌。20世纪中期，任天堂公司也曾经发展过多方面业务，例如酒店和出租车；经过多年时间，现已成为一间全球最大的电视游戏公司。而说到Nintendo的战棋游戏，毫无疑问就是《火焰之纹章》这个庞大的系列。

战棋领域的元老

“《火焰之纹章》系列”可谓是S·RPG中的元老，从1990年的第一作《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》开始就大受欢迎，从此踏上了漫长的辉煌之路。这定下了游戏系列最初基调的第一作，创意是来自于一家美国小公司因为破产而没能开发出的一款全新创意的回合制战略游戏，《火焰之纹章》的生父加贺昭三从这个开发书中得到了极大的启发，并结合了日本将棋游戏的规则，最终将这部作品完成。由于九十年代初正是欧美魔幻冒险文学在日本广泛流行的年代，所以该系列也一直以剑与魔法的欧洲中世纪为背景，与此相对应，辽阔的战场、数量庞大的角色、不断调整进化的系统、充满底蕴的剧情都在昭示着该系列未来常盛不衰的生命力。

系列发售年表

游戏名称	发售日期	平台
火焰之纹章 黑暗龙与光之剑	1990.4.20	FC
火焰之纹章外传 索菲亚风云录	1992.3.14	FC
火焰之纹章 纹章之谜	1994.1.21	SFC
火焰之纹章 圣战之系谱	1996.5.14	SFC
火焰之纹章 多拉基亚776	1999.9.1	SFC
火焰之纹章 封印之剑	2002.3.29	GBA
火焰之纹章 烈火之剑	2003.4.25	GBA
火焰之纹章 圣魔之光石	2004.10.7	GBA
火焰之纹章 苍炎的轨迹	2005.4.20	NGC
火焰之纹章 晓之女神	2007.2.22	Wii



火焰之纹章 纹章之谜



在玩龄较长的玩家心目中，本作大概是全系列评价最高的一部作品，它的表现几近完美，剧本极具创意地分成了上下两部，上部为《暗黑龙与光之剑》的复刻，下部为情节上完全接续上部的原创故事，不但可以自由选择游戏，而且第一次引入了双重结局的设计。本作无论在战争、情感、人物的描写上都达到了相当的高度，而系统方面则主要是在《暗黑龙与光之剑》细节上的一些修正，增加了具有特色的室内下马设计。值得一提的是，这两个部分的难度都相当之高：同伴战死后即无法复活；以及战斗中无法记录，只能利用“中断”离开游戏，下次进入游戏后中断记录自动消失的设计，令玩家每一次行动之前都要前思后想，谨慎布局，稍不小心就只能RESET。

火焰之纹章 烈火之剑



时隔一年，《火焰之纹章 烈火之剑》也降临在GBA上，如果说《封印之剑》是对系列游戏系统的大幅改进和创新，那么本作就是在《封印之剑》的基础上进行的细致变动，它使得整个系列传统的战略方式出现了一定程度的改变。在本作中，加入了天候变化对行军速度的影响，而且史无前例地将主角定位为“玩家本身”，在游戏中，玩家将成为全军的军师，以军师的身分来直接指挥战斗，虽然由于种种原因这个军师的存在感非常薄弱，和旁观者没有太大的区别，但是这种提高玩家代入感的做法仍然值得肯定。胜利条件的丰富也是本作中的一大进化，原本比较单调的胜利条件被丰富多彩的压制、逃离、营救所代替。另外，本作的流程可以算是系列中相当长的一作，有三个主角可以选择，从不同的角度来看待同样的故事。

火焰之纹章 圣战之系谱



1996年推出的这款游戏，就情节上来说是系列的巅峰之作，就销量来说也是系列的巅峰之作。在本作中游戏对于之前的系统进行了很大的革新，增加了种类繁多的个人特技和武器相克、职业数值上限，以及恋爱结婚等新要素，极大地提高了游戏的可玩性。不仅如此，游戏还采用了与前几作截然不同的大比例地图，并且取消了城内战，每一章地图都有几座城池需要占领，幅员辽阔的战场，漫长的战斗，就像是将普通战棋游戏的几个章节拼在一起，让整个战役看起来气势恢宏。虽然战场广阔，不过本作中的难度比起之前还是下降了许多，其原因在于增加了可以在战斗中随时SAVE的设计，对于因前作难度太高而只敢远观的玩家来说，也是一大幸事。当然，本作最大的特色还是恋爱系统以及延续了两代人的战争，在玩家自己亲手培养的第一代角色死亡之后，还可以使用他们的后代继续游戏，使剧情的史诗感前所未有地深厚浓重。

火焰之纹章 苍炎的轨迹



在离开了家用机平台6年之后，《苍炎的轨迹》终于重新回归了，在NGC上推出这款游戏正是系列15周年的纪念性作品，相对之前的作品做了许多一反常规的改动。本作除了画面进化为3D之外，还加入了“体当”的要素，使游戏更富战略性，同时出现了经验值手动分配的设定，使升级的风险降低，不用出场的同伴也有经验值可以拿。战斗中加入的各种奖励条件让本作产生了各种玩法，不过删除了会员卡、半价卡、隐藏商店等有趣的要素稍微有些让玩家不满。对于特技的设定也是一大突破，个人特技被职业特技所代替，从而缩小了“强力角色”与“弱小角色”之间的差距，让鸡肋型角色大幅降少。虽然本作的评价呈现两极化趋势，但是不可否认，这些全新的变化让我们看到了系列永不停歇的开创精神。

火焰之纹章 封印之剑



在进入掌机的领域之后，“《火焰之纹章》系列”才真正开始被国内广大玩家所熟悉，很多玩家也正是从这一作才开始接触这个系列。本作是系列在GBA平台上推出的第一作，由于失去了灵魂人物加贺昭三，在发售前被很多人所质疑是否还能够保持原来的水准，但是在发售之后，事实证明，它的素质超出了所有人的预料。本作的剧情没有什么特别之处，仍然走了“王子兴国记”的路线，但是与之前作品不同的是，本作从系列传统的善恶观中摆脱出来，将之前作为侵略者的龙族和人类以平等的眼光来看待，用一种倾向于理性的思考来诠释剧情，所以它没有之前作品的波澜壮阔，但是却展现出了另一片截然不同的格局。本作与《火焰之纹章 纹章之谜》的系统非常相似，只是将恋爱系统改变成为支援系统，在战斗中有支援关系的两个人站在一起时会发生特定对话，很多玩家甚至为了收集全这些对话而一遍又一遍地进行游戏。游戏的画面和音乐也达到了极高的水准，加上之后出现的GBA模拟器拥有随时记录的功能，利用凹点培养出最强角色成为了可能，使爱好培养的玩家更加沉迷。



BANPRESTO

1977年4月成立的"丰荣产业"是该公司的前身，当时的注册资金仅500万日元，1989年成为BANDAI的子公司后正式更名为"Banpresto"。由于那极富个性的图标，国内很多玩家都亲切地称该游戏厂商为"眼镜公司"，"战棋游戏"在公司所有游戏中占的比例不大，其中以"《超级机器人大战》系列"和"《召唤之夜》系列"最为大家所熟知。

超级机器人大战系列 不灭的热血之魂

人气题材

由于机战相关的题材在动漫界已经具备相当的人气，所以被改编为游戏自然也无可厚非。玩家间到现在也流传着"只要与机战沾边的游戏都可大卖"的有趣定律，虽然这句话中多少包含了一些夸张的成分，但却从另一个侧面反应出了机战系列在玩家心目中的地位，就像"《最终幻想》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"一样，即便你不知道游戏的具体内容，单凭标题上那几个烂熟于心的字眼就足以让你对游戏整体素质充满信心。机战游戏的剧情一般都是将动漫作品中某一时期所发生的并行事件进行串联，当然不时出现的原创剧情也让不少玩家体会到了动漫作品以外的惊喜。



特色系统

精神指令

作为"《超级机器人大战》系列"的标志性元素，通过等级的提升玩家的机师会领悟到各种各样的"精神指令"来辅助自己进行战斗，这里之所以用辅助来形容，主要是因为"精神指令"只能对自己或同伴使用，而且并不具备攻击效果，这也正是系列有别于其他同类游戏的独特之处。

战斗语音

虽然系列最初的作品由于容量的关系并没有收录语音，但是不得不承认这个从PS主机上《第4次超级机器人大战S》才开始引入的要素现在反而成为了系列不可或缺的魅力之处，那一句句由知名声优喊出的"热血台词"，无疑在最大程度上调动了FANS的情绪，让他们在原本只有金属碰撞的枪林弹雨中找到了全新的感动。就拿前段时间推出的《超级机器人大战W》来说吧，虽然游戏的各方面都令人满意，但缺少语音的助阵着实也大大影响了作品的整体销量。



机体强化/机师更换

《第3次超级机器人大战》中首次出现的全新系统，由于在育成要素上找到了新的突破点，游戏性的提升也让本作成为了整个系列中"里程碑式"的作品。除了使用战斗胜利后的资金可以获得强化机体的各种性能外，不同的机师对于机体的能力补正和特技也成为了战斗前玩家必须考虑的问题，甚至很多玩家还在研究最佳组合的过程中创造出了一些比较另类的玩法并乐此不疲。

援护攻击

虽然WS主机在游戏历史上并没有风光过多少时间，但在其上所推出的"《超级机器人大战 Impact》系列"却是真正引入"援护系统"的正统作品，这种与旁边的同伴一起进行"援护攻击"和"援护防御"的设定丰富了战斗的策略性，并在之后的系列中出现了"小队系统"、"支援要请"等派生系统。

武器强化

该系统最初出现在《第4次超级机器人大战》，就像其他游戏中更换武器一样，玩家使用金钱可以提升机体所搭载的武器攻击力和射程，以便在接下来的战斗中更有效地打击敌人，并且由于不同武器每次升级时所能提升的数值存在差别，一些初期看似无用的武器说不定在进化几次后也会转变为强力武器，这无疑给玩家反复进行游戏确立了一个新的目标。

销量综述

到目前为止"《超级机器人大战》系列"一共推出了40款作品，从最初的GB到NDS，系列一直都在看似简单的规则中创造一个又一个新的变化。系列目前销量最高的一作是在PS上发售的《超级机器人大战α》，累计销量超过70万套，而根据官方2004年5月的统计数据，当时全系列的总出货量就已经突破了1000万大关，目前预计在1300万左右。

系列发售年表

游戏名称	发售时间	平台
超级机器人大战	1991.4.20	GB
第2次超级机器人大战	1991.12.29	FC
第3次超级机器人大战	1993.7.23	SFC
超级机器人大战EX	1994.3.25	SFC
第4次超级机器人大战	1995.3.17	SFC
第2次超级机器人大战G	1995.8.30	GB
第4次超级机器人大战S	1996.1.28	PS
新超级机器人大战	1996.12.27	PS
超级机器人大战F	1997.9.25	SS
超级机器人大战F 完结篇	1998.4.23	SS
超级机器人大战F	1998.12.10	PS
超级机器人大战F 完结篇	1999.4.15	PS
超级机器人大战 Impact	1999.4.28	WS
超级机器人大战 大合集	1999.8.10	PS
超级机器人大战 连线斗士	1999.10.1	GB
超级机器人大战64	1999.10.29	N64
第2次超级机器人大战	1999.12.2	PS
第3次超级机器人大战	1999.12.22	PS
超级机器人大战EX	2000.1.8	PS
超级机器人大战 Impact2 第1部：地上激动篇	2000.3.30	WS
超级机器人大战α	2000.5.25	PS
超级机器人大战 Impact2 第2部：宇宙激震篇	2000.9.14	WS
超级机器人大战 Impact2 第3部：银河决战篇	2001.1.18	WS
超级机器人大战α外传	2001.3.29	PS
超级机器人大战A	2001.9.21	GBA
超级机器人大战 Impact	2001.12.13	WSC
超级机器人大战 Compact	2002.3.28	PS2
超级机器人大战R	2002.8.2	GBA
超级机器人大战 原创世纪	2002.11.22	GBA
第2次超级机器人大战α	2003.3.27	PS2
超级机器人大战 Impact3	2003.7.17	WS
超级机器人大战D	2003.8.8	GBA
超级机器人大战MX	2004.5.27	PS2
超级机器人大战GC	2004.12.18	NGC
超级机器人大战 原创世纪2	2005.2.3	GBA
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	2005.7.28	PS2
超级机器人大战J	2005.9.15	GBA
超级机器人大战MX 携带版	2005.12.29	PSP
超级机器人大战XO	2006.11.30	X360
超级机器人大战W	2007.3.1	NDS



召唤之夜系列
清新可爱的童话冒险

南辕北辙的风格

和同厂商《超级机器人大战》系列"硬派的游戏风格比起来，《召唤之夜》系列"的游戏氛围明显要轻松许多，再加上系列从初代开始就一直是由饭塚武史和都月狩分别担任人物设计和剧本编写的工作，所以也一直拥有固定的FANS群支持。

召唤之夜

PS　2000年1月6日

作为系列的开山之作，本作确定了整个系列故事发展的舞台为"异世界林巴姆"。游戏主要分为"探索"和"战斗"两个部分：探索状态下玩家可以前往地图上标注的地点发生事件从而推进剧情的发展，甚至在游戏每个章节的最后还可以进入"夜会话"选择喜欢的同伴来提升好感度；战斗部分则最多可以派出8位同伴参加战斗，除了"战棋游戏"最基本的规则外，游戏中引入了使用"召唤仪式"与召唤兽建立契约的独特系统，和"多结局"一样同为系列的两大特色。



召唤之夜2

PS　2001年8月2日

本作主要在人物育成的方面进行了大幅度的改进，人物转职的条件和"召唤等级"概念的引入让玩家在培养角色时更具有针对性，另外在战斗中敌人和我方其他角色的能力数值也用专门的界面进行显示，帮助玩家在战斗时能更明确接下来自己的行动方针，策略性有明显的提高。首次加入的"无限界廊"，使拥有收集癖的大部分玩家得到了巨大的满足，甚至通关之后满足一定条件还可以进入新的章节与前作角色进行亲密接触，为玩家的反复挑战提供了新的动力。



召唤之夜3

PS2　2003年8月7日



作为首次登陆PS2的系列新作，画面比前两作获得了长足的进步，本作对战斗系统和角色育成的大幅度强化也显示出了厂商十足的诚意：战斗方面增加的"队伍能力"和"Brave Clear"这两个系统可谓相辅相成，满足"Brave Clear"的条件达成胜利后可以获得装备队伍能力所需要的"队伍点数"，而在战斗前装备不同的"队伍能力"则可让战斗向更有利于我方的方向发展；召唤兽的培养成为了本作另一大特色，并且独立的技能系统也让召唤兽的实用性有明显提升。

召唤之夜4

PS2　2006年11月30日



本作在保留了之前作品优点的基础上，丰富了探索部分的游戏内容。尤其是料理系统的引入则同时影响着迷你游戏、召唤兽育成、隐藏关卡等多个要素；角色育成方面增加了"降低等级"的适用功能来避免玩家因为过度练级而无法满足"Brave Clear"的等级要求，不过这也在很大程度上制约了玩家能力的发挥，再加上战斗中敌人的AI有明显的提高，游戏整体难度自然不言而喻。游戏的收集要素达到系列之最，光是要收集齐画廊模式中的全部原画就要将游戏通关17次。

Koei

公司成立于1978年7月25日，除了家用游戏软件外，公司的业务也延伸到了书籍、动漫等多个娱乐领域，著名的《三国志》系列"奠定了以历史题材为主的游戏开发方向，目前为大家所熟知的是多个"《无双》系列"，而其中的《英杰传》系列"则是为数不多的经典"战棋游戏"。



英杰传系列
体验历史的冒险

遗失的发售日期

由于该系列的作品多是先在电脑上推出，所以早期游戏具体的发售日期已经很难得到准确的数据，而且由于题材的特殊性，为了避免内容上的过多重复，系列一共只推出了5款作品，《织田信长传》和《三国志曹操传》则只推出了电脑版本。



作为系列的第一作，玩家需要扮演刘备完成建立蜀国的大业，不但还原了历史中著名的"赤壁之战"、"虎牢关之战"等经典战役，为了增加游戏的趣味性，游戏还对一些历史事件进行了修改，比如将关羽转职成高级动力机种就可以在败走麦城后全身而退。游戏最大的特色就是不同的角色随着等级的提升会逐渐领悟包括火、水、地、风四属性在内的各种"策略"，而且不同的兵种在达到一定等级后还可以使用专门的"兵法书"进化到上级职业，选择地点式的"城市探索"也别有新意。



顾名思义，本作的主角自然就换成了三国史上有"卧龙"之称的诸葛亮。游戏的基本系统沿袭了前作，登场的武将数达到了231人，不仅如此，"策略"的总数也增加到56种，还根据它们不同的效果进行了重新的划分，分为攻击、回复、攻击辅助、特殊四大类。在移植到GBA后，游戏增加了可以反复挑战已通过关卡的"自由模式"、可以查看所有武将详细资料的"武将列传"以及记录玩家游戏战绩的"历史模式"，非常具有收藏价值。



本作历史背景的转换可能让很多玩家有点不太适应，不过移植到PS平台后还是凭借清爽的画面和众多新系统让玩家眼前一亮。游戏中一共出现了包括毛利元就在内的200名历史人物，可以使用的部队种类也增加到了32种，再配合不同关卡的特殊地形，玩家还能体验到攻城战、海战等极具魄力的全新场面。本作最让玩家称道的估计就是"素材收集"系统的出现了，玩家可以利用在战场上得到了这些材料制作武器和防具，在最大程度上保证了游戏性的发挥。

Idea Factory

该公司成立于1994年10月26日，目前资产为7600万日元，除了开发家用游戏外，动漫及相关周边产品开发与制作也是主要的盈利方式。也正由于这个原因，该公司在家用机平台上推出的游戏几乎清一色为动漫改编或原创的恋爱AVG游戏，但其中最有特色的还是著名的“《永无大陆》系列”。

鬼魂力量系列 辉煌战史的奠基之作

系列发售年表

游戏名称	发售日期	平台
鬼魂力量	1997.10.9	PS
鬼魂力量 艾拉降临	1998.10.16	PS
鬼魂力量2	1998.10.16	PS
鬼魂力量 可爱的邪恶	1999.8.26	PS
鬼魂力量 基本元素	2004.9.16	PS2
鬼魂力量编年史	2005.4.28	PS2
鬼魂力量 无妄之怒	2006.6.29	X360



鬼魂力量 基本元素



平台的转移使本作成为了系列真正意义上的S·RPG，游戏的进行方式非常简单，移动到不同的地点触发剧情战斗，之后再利用战斗后获得的资源强化自己的队伍。战斗仍然采用传统的回合制，只要玩家的队伍和敌人接触就会切换到战斗画面，阵型概念在本作中被取消，取而代之的是角色多彩的技能系统，甚至操纵拥有“建物”技能的同伴还能在战场上建造出增加我方全体能力的特殊建筑。角色育成方面游戏将战斗获得的奖励都进行了明确的分配：军资金用来购买建造建筑所必须的资源以及提升国力和同伴的等级上限；元素用来学习新的技能和追加新的兵种；经验值则可提升同伴的等级。

鬼魂力量 无妄之怒



作为系列在次世代主机上的第一款作品，游戏的世界观仍然继承自系列的以往作品，但是超高的自由度和难以计算的隐藏要素却足以让玩家深陷其中无法自拔。游戏中玩家扮演的是一个在大陆上寂寂无名的佣兵，可以在大陆上自由接受任何国家的委托来提升自己的能力，难度越高的任务越能加快历史的发展，每个国家之间的实力差距也开始慢慢发生微妙的变化，强盛的国家并吞弱小的国家也充分表现出了“优胜劣汰”的历史规律。游戏中角色的培养比较简单，不过每次战斗只能出战6人的设定，还是限制了玩家对同伴的选择。

混沌时代系列 从突破到回归原点

系列发售年表

游戏名称	发售日期	平台
混沌时代	2001.8.9	PS2
混沌时代NEXT	2002.4.25	PS2
混沌时代 特别版	2003.2.7	NGC
混沌时代III 时之刻印	2003.5.8	PS2
新天魔界 混沌时代IV	2004.4.22	PS2
新天魔界 混沌时代V	2005.7.21	PS2



混沌时代



本作最大的特色就是将SLG和RPG这两个要素进行了明确的划分，但主要目的仍然是选择大陆上的某个国家完成统一大业，游戏中被玩家占领的城市也需要分配人手进行防守，大量同伴终于有了新的用武之地，甚至在不同的城市间移动还会遭遇随机战斗。在扩张领土的战斗中游戏采用了传统的SLG模式，我方武将加入了HP的概念，但所能率领的士兵数量却锐减到49人，战斗的魄力有明显下降，不过在探索主要城市时采用的RPG模式倒是让人眼前一亮，这种“打怪掉宝”的方式在游戏中体验起来还真是别有一番风味。

新天魔界 混沌时代IV



游戏取消了RPG的探索方式后，更侧重于国家建设，战斗的方式也更贴近SLG游戏，制作理念回到了整个“《永无大陆》系列”的原点。首次转换为3D的画面明显细腻了很多，并且还增加了在城市间移动时所触发的随机战斗中可以收得副将的设定，兵种数量达到了79种。在隐藏的自由模式中玩家还可以看到历代的主角和全新制作的动画哟。

新纪幻想系列 要素满载的全新作品

系列发售年表

游戏名称	发售日期	平台
新纪幻想 圣魔之魂	2003.10.30	PS2
新纪幻想 圣魔之魂II	2005.1.27	PS2
新纪幻想～SS II 无限版～	2005.10.27	PSP
炙热之魂	2006.1.19	PS2
炙热之魂 无限	2007.3.29	X360



新纪幻想 圣魔之魂



游戏最大的特色就是引入了“时间槽”的概念，战斗中最先到达时间槽左方的角色即可进入行动阶段，所以角色的速度成为了游戏中衡量角色强弱的一个重要的指标，“连携攻击”概念的引入也使玩家的战术运用更加多样化，创造“连携攻击”的条件和发动时机就显得更为重要。“炼金术系统”是游戏比较有特色的亮点，“特定合成”必须满足特定的物品组合才会诞生新的物品，而这个不断尝试的过程也增加了游戏的收集乐趣。

新纪幻想 圣魔之魂II



游戏随着剧情的不断深入还会出现“历史分歧点”，再完成此处的战斗就会推动历史的发展。战斗方面加入了可以单人进行多次攻击的“HOLD模式”和两人合体技，甚至根据不同同伴发动技能的顺序，“连携攻击”还可以衍生出很多全新技能来大面积打击敌人，“炼金术系统”仍然存在，而材料则可以利用特有的“捕获”指令从濒死的敌人身上获取。

Square Enix

被国内玩家所熟识的SQUARE ENIX于1975年9月22日成立，是一个强调梦幻和华丽的厂商，在大量的RPG游戏系列背后，真正意义上的战棋游戏其实并不算太多，但是凡有出品，几乎都是值得一玩的佳作。当然，最受到玩家热爱的，自然还是好评如潮的《最终幻想战略版》和"《前线任务》系列"。

最终幻想战略版系列 让人难忘的系列就此开始

庞大的最终幻想家族

《最终幻想战略版》虽然同样出自于《最终幻想》家族，但是其风格与整个大家族的系列RPG作品相差甚大，可以说是家族中的一个异类，其厚重与幻想结合的历史背景与气氛渲染堪称史诗，口碑不俗。之后推出的《最终幻想战略版Advance》则相对来说更倾向于低年龄层的玩家，再加上近期的《最终幻想战略版 狮子战争》，Square Enix的S · RPG终于自成一派，日益发展壮大起来。

系列发售年表

游戏名称	发售日期	平台
最终幻想战略版	1997.6.20	PS
最终幻想战略版Advance	2003.2.14	GBA
最终幻想战略版 狮子战争	2007.5.10	PSP



最终幻想战略版



在《最终幻想战略版》问世之前一年，SQUARE ENIX刚对战棋游戏领域做出了第一次尝试，制作了SFC上的《圣龙战记》，可惜因为种种原因销量惨淡。1997年，《最终幻想战略版》的推出则完全将先前的失败洗刷一空，带给了玩家众多惊喜。本作将背景设定在一个饱受战乱，走向没落的国度，"南天骑士团"与"北天骑士团"争权夺利，挑起了一场内战：狮子战争。由于本作由曾经制作《皇家骑士团》的松野泰已制作，所以风格与历代的《最终幻想》均不相同，被很多人认为与《皇家骑士团》十分相似。本作的精髓可以说是在于"职业"之上，有趣的转职系统和丰富的职业特技组合让玩家欲罢不能，主线剧情外的任务和密猎等要素也使游戏时间大幅增加。而本作最有特点的应该还是战斗场地的设定，整个战场非常之小，如同一个微缩景观，出场人物也只有区区几个，但是麻雀虽小，五脏俱全，小巧的战场使各具特色的特技组成了无数变化，不同特技在同样的时刻会出现完全不同的结果。



最终幻想战略版Advance



在《最终幻想战略版》的成功之后，GBA平台上的续作也终于随之诞生，本作可以说是一款全新的作品，不论是剧情还是风格相差都非常巨大。由于掌机的特点，本作比起前作来说向低年龄层玩家作了很多妥协，几个主要角色都是小孩子，甚至整个故事发生的地方也是以其中一个孩子的精神幻想为基础创造出来的，充满了浓厚的童话风格。本作将游戏的重点放在了在前作里没能发光发热的收集和任务之上，主线战斗只有20场，而任务却丰富多彩达到了280个，比例相当失调，使玩家在繁重的任务之后进行主线战斗时感觉更像是休闲放松，同时，本作还增加了品种繁多的道具、武器，并将特技捆绑在武器上，使收集变得充满乐趣。如果要说本作最大的不足，大概就是略显鸡肋的"裁判系统"和难度过低的战斗了。

前线任务系列 现实度满点的战场

突破中世纪枷锁的现实世界

在战棋游戏的领域中，《前线任务》无疑是与众不同一个系列，在被剑与魔法的欧洲中世纪幻想世界观所笼罩的业界，它的现实主义世界观带来了一股截然不同的气息，弥补了当时游戏界中现实题材的空白。

系列发售年表

游戏名称	发售日期	平台
前线任务	1995.2.24	SFC
前线任务 枪之危机	1996.2.23	SFC
前线任务2	1997.9.25	PS
前线任务・抉择》	1997.11.21	PS
前线任务3	1999.9.2	PS
前线任务4	2003.12.28	PS2
前线任务 OL	2005.5.12	PS2
前线任务5	2005.12.29	PS2
前线任务 1st	2007.3.22	NDS



前线任务



作为系列开山之作的这款游戏有着令人惊异的素质，可以说，它的成功在很大程度上要归功于其世界观的与众不同，故事发生在虚构的未来，但是完全建立在现实基础之上，以现实世界为蓝图将战争中的残酷淋漓尽致地表现了出来，这是它与传统的战棋游戏最大区别之处。天野喜孝的插画为这款游戏带来了一丝特别的风格，游戏里出现的国家在某种意义上也可以说是现实世界里国家的映照。本作还将机体分为几个部位，玩家可以根据战斗的需要对机体进行自由组装，在画面表现不俗的战斗中，机体的几个部位环环相扣、相互之间的影响也使游戏的战略性上升到一个比较高的层次。本作的问世让制作人土田俊郎扬名立万，在销量和评价上都取得了空前的成功，同时也为系列未来的发展方向奠定了良好的基础。

前线任务4



虽然系列第一作取得了优异的成绩，但是《前线任务》的道路却走得并不顺利，直到2003年《前线任务4》的出现，才再次让玩家们体验到了那份久违了的触动。本作可以说是系列的最终形态，完美地将前三作的优点吸收并发扬光大，加上了新的Link系统，让游戏焕发出了全新的光芒，加上PS2的机能配合，无论是画面还是系统都素质颇高。在剧情方面则将故事分成了两条线索，由男女主角分别陈述，相互独立的两条路线交错进行，剧情跌宕起伏，只可惜剧情流程过短，让人无法尽兴。虽然从本作起人设由天野喜孝更换为直良有佑，两者的风格差异显而易见，但是直良有佑保持了系列有一贯的厚重浓郁，也带来了一种崭新的感觉。让人遗憾的是，虽然本作的素质非常之高，但是销量却是系列最低。



日本一Software

公司成立于1993年7月12日，目前资产为6750万日元，主要从事家用游戏和手机游戏的开发。PS上的作品以拥有美妙音乐的"《人形公主》系列"最受欢迎，PS2时代开始陆续推出"战棋游戏"，除《魔界战记》系列"至今已推出2款正统续作外，其他作品都拥有独立的故事背景和各具特色的战斗系统。

魔界战记系列
史上最凶战棋游戏

虽然系列的画面会让很多适应了其他PS2游戏的玩家略感失望，但是系统的巧妙设计还是为本作赢得了相当多的支持。游戏中敌我双方那几乎天文数字的能力数值很大程度上决定了"史上最凶"的称号，而且系列一直特有的"暗黑议会"、"道具界"等设定也让玩家乐此不疲地反复挑战各种各样的关卡。



魔界战记

PS2 2003年1月30日



暗黑议会

作为系列的一大特色，玩家可以在这里消耗战斗中获得的玛娜来向"暗黑议会"提出"创建同伴"、"学会终极魔法"等各种提案，只要最后得以通过就可以马上在游戏中得到相关的效果。游戏中的议员除了会根据自己的意愿来表决外，通过"道具贿赂"等方式也可以改变它们的初衷。

道具界

除了正常的关卡，游戏中的每个道具也可以生成独立的战场供玩家挑战，在道具界中每突破10层就会使道具的能力增强，在道具界中玩家还会遇到"DEF屋"等特殊的居民，击败它们后可以将它们与其他道具进行组合从而获得更多的附加效果。

能量水晶

在战场中出现的此类物品使游戏的策略性上升到了一个新的高度，从"增加攻击力"到"提升等级"等各种附加效果也成为了游戏中出奇制胜的利器。尤其是到了游戏后期，如果不合理利用这个规则，和敌人硬拼就变成了一件相当愚蠢的事情，敌我双方实力的天壤之别绝对会让很多玩家欲哭无泪。

魔界战记2

PS2 2006年2月23日



武器熟练度

游戏中人类角色可以装备拳、剑、长枪、斧、弓、手枪、杖七种武器，除杖以外，不断地使用同一武器可以领悟到各种各样的特殊攻击技能，此类型特技一旦领悟就不会因为更换武器而消失，但必须配合特定种类的武器才能使用。

裁判系统

作为"道具界"的衍生系统，当游戏中玩家满足一定条件后就会从村庄的邮箱中获得名字怪异且不乏搞笑成分的罪状，进入此罪状的"道具界"在最后的阶层可以发现"裁判屋"的入口，虽然审判表面上看起来并不是一件好事，但实际上却会获得各种优秀道具的奖励，为此耗费大量时间的玩家绝对不在少数。

塔状攻击

游戏中我方角色行动时，靠近同伴会出现"举起"和"投掷"的有趣指令，只要玩家反复地将同伴"举起"，最多可以创造出拥有10人的高塔阵型，此时接近敌人攻击就会出现相当华丽的连锁攻击，"人塔战术"的运用也使后期秒杀实力超群的敌人成为可能。

魔界战记P



PSP 2006年11月30日

通关后的故事

虽然"《魔界战记》系列"历代的主角拉哈尔出尽了风头，但移植到PSP的本作在通关之后还可以选择进入全新的"艾特拉篇"，虽然游戏的流程并不会存在太大的差别，不过故事的描述方式却发生了很大的变化，恶搞成分比正统流程"有过之而无不及"，经常都会有令玩家意想不到的诡异事件。

全新的迷宫

由于2代特有的"里关卡"颇受好评，所以本作中也加入了为数不少的全新"里关卡"来满足大家的挑战欲望，而这些关卡更吸引人的还是其中会遭遇到历代的重要角色。

音乐的殿堂

游戏增加了记录玩家战绩的"记录屋"和显示敌人详细资料的"魔界图鉴"，同时系列出色的背景音乐也全部收录到了新增的"音乐屋"中供玩家反复聆听，绝对物超所值。

散发个性的

光之圣女传说

PS2 2002年1月31日



日本一最早在PS2上推出的S·RPG，属于走可爱路线的作品。游戏战斗中的"净化系统"是一个很有趣的设定，再加上游戏中大多数出现的敌人都是"不死系"的，所以事先用"净化"技能创造特定的结界就能给敌人造成连续的伤害。在通常的移动中，除了能够发动威力强大的"同时攻击"外，按照特定的方式站位还可以切换到"支援攻击"的特殊战斗场景，颇有一番正统RPG与敌人战斗的味道。

Check Out

本作在2004年10月21日还发售过带有"2周目开始"副标题的强化版，除了第一次通关后可以继承记录开始二周目，游戏中也增加了大量的新道具和迷宫供玩家探索，音乐鉴赏模式则可以欣赏游戏动听的配乐。

灵武战记

PS2 2004年1月22日



本作以"凭依"系统为核心的战斗方式虽然一开始会给人无从下手的感觉，但只要熟悉之后就会发现其中的无穷乐趣。玩家在战斗中所拥有的同伴其实都是"幽灵"，只有在战场上找到特定的物体进行"凭依"才能转化为实体参与战斗，不仅如此，"凭依"后的物体也会具有多种属性，不但对人物本身的能力存在影响，类似于"攻击力4倍"等特殊的辅助效果也让游戏具有很高的战略性。除了乐趣满点的战斗，玩家还可以利用战斗中获得"灵验"创造出各种各样的村民来发展村庄，随着"商人"、"改造屋"的相继出现，游戏的内容也会不断丰富起来。

Check Out

本作在2006年8月3日也同样推出过带有"2周目开始"副标题的强化版，除了以2周目为游戏为主打外，还增加了全新的隐藏BOSS，能和之前作品的记录互通也是一个很大的改进。

原创作品

灵魂国度

PS2　2005年3月17日



作为结合了日本一以往同类作品成功要素的作品，本作在各个方面都表现出了很高的游戏性。在魔王城中创建角色后，将他们提升到一定等级就可以利用“全知全能之书”建造出各种建筑，接着玩家需要在建筑中放入一定数量的同伴和道具，并且只有在战斗中召唤这些建筑才可以向敌人发起进攻。游戏中角色的育成方式也发现了微妙的变化，除了通过经验值提升等级外，“转生系统”也赋予了每个角色无限的成长可能性，只要玩家有足够的耐心就可以练出“多面手”的强力角色。战斗中每个敌人都存在“分数”的设定，只要分数达到过关的要求就可以获得胜利，因此是否击败所有的敌人并不是战斗的全部，用分数来奖励道具的设定不但十分体贴，也为玩家更有效地战斗节约了大把时间。

灵魂摇篮 世界吞噬者

PS2　2007年2月15日



游戏的最大特色就是可以在不同的房间中进行部队编成，而且根据房间内兵种的搭配以及所处的位置，还可以在战斗中使用魄力十足的“连携攻击”，再加上20种以上性能各异的兵种，组合与尝试的乐趣不言而喻。游戏中的房间并不只是容纳士兵的容器，随着主人公能力的提高，还可以创造出具备各种效果的特殊房间，甚至玩家在不同的村庄中还能通过武力将村民的房间效果据为己有。战斗中必须先召唤我方的部队才能增强我方的整体实力，每个部队都存在“队长”的设定，并且只有队长才能使用具备各种特殊效果或威力巨大的必杀技。

Check Out

目前日本一也开始与其他游戏制作公司合作推出游戏，并致力于强化越来越被玩家所看中的画面表现，不久前的《格林魔书》就是很好的例子。

记忆中的感动

在看完以上各个“战棋游戏”制作厂商各自的介绍后，相信很多热衷于此类游戏的玩家肯定会发现我们其实漏掉了三款非提不可的经典之作，现在就把它们放在最后来缅怀它们曾经所创造的辉煌吧！

光明力量系列 在辉煌中没落的经典



作为整个“《光明》系列”中作品最多的“战棋游戏系列”，设计独到的系统和较高的策略性无疑确立了整个系列的风格，并被众多玩家所铭记。虽然目前系列已经在A·RPG领域开辟出了一块新的天地，但是每当玩家提起“《光明》系列”，第一个被想到的还是《光明力量》。系列在很多地方都能看到“《火焰之纹章》系列”的影子，例如个性丰富的角色、多种类的武器、转职系统、地形要素等等，不过真正凸显系列魅力的还是斜向视角且拥有纵深感的战斗画面和丰富的收集要素，甚至推出的众多续作在剧情上也与正统作品一脉相承，大大激发了玩家的游戏动力。不过惟一让人的遗憾是，由于当年世嘉在DC上的失利，在1998年系列推出“三部曲”以后就再也没有了续作的消息。

系列发售年表

游戏名称	发售时间	平台
光明力量 众神的遗产	1992.3.20	MD
光明力量外传 远征邪神国	1992.12.25	GG
光明力量外传 II 邪神觉醒	1993.6.25	GG
光明力量 II 远古封印	1993.10.1	MD
光明力量CD	1994.7.22	MD
光明力量外传 最终抵抗	1995.6.30	GG
光明力量 III 王都巨神	1997.12.11	SS
光明力量 III 被狙击的神之子	1998.4.29	SS
光明力量 III 冰壁的邪神官	1998.9.23	SS

梦幻模拟战系列 史诗般的梦幻之战

系列最吸引人的地方就是由漆原智志所描绘的众多女性角色，再配合名声优的倾情演出，游戏的代入感很强，即便作为新玩家也会很快被游戏的整体风格所吸引。初代开始游戏就引入了“队长”和“佣兵”的概念并一直沿用过程之后的所有作品中，而且佣兵的种类也会根据角色的等级和转职发生变化，再加上独有的“指挥范围”设定，游戏的策略性也达到了相当的水准；剧情方面则在之后发展出了带有恋爱成分的“多结局系统”，让众多玩家不惜一遍遍进行游戏来体验和每个女性角色的“完美结局”。该系列由日本的Masiya公司推出，虽然游戏的正统作品只有5款，但是几乎都移植到了电脑上，大大方便了玩家体验本作的独特魅力，而呼声最高的《梦幻模拟战V 传说的终结》则是系列的集大成之作，豪华的制作阵容为这个经典的系列划上了完美的句号。



系列发售年表

游戏名称	发售时间	平台
梦幻模拟战	1991.4.26	MD
梦幻模拟战 II	1994.8.26	MD
梦幻模拟战	1995.6.30	SFC
梦幻模拟战 III	1996.10.18	SS
梦幻模拟战 I & II	1997.7.31	PS
梦幻模拟战 IV	1997.8.1	SS
梦幻模拟战 剧情版	1998.2.26	SS
梦幻模拟战 V 传说的终结	1998.6.18	SS

皇家骑士团系列 自成一派的原创经典

由Guest公司推出的日本著名游戏制作人松野泰己的成名系列，由于目前松野泰己已经正是加入Square Enix，所以游戏的版权目前也从Guest进行了平稳过渡，而是否还有续作的推出计划则不得而知。虽然游戏的第一作《传说的奥伽战争》很少玩家接触到，但是占领城市后需要维持“支持率”的设定很有新意，游戏的战斗仍然以队伍的形式展开，丰富的同伴种族和数量让游戏的世界观显得空前的广大，再加上它们各自的特殊技能，如何搭配就成了一件非常考究的事情。巩固系列人气并被大家奉为经典的正是在SFC推出的《皇家骑士团》，彻底改变的战斗系统引入了高低差和非正面攻击时获得的命中补正的概念，使玩家在攻击时有了全新的尝试；Wait数值的存在也很好地平衡了敌我双方的实力，如果装备上强力的武器或防具就会增加自己的“重量”，从而使Wait值上升，在交互行动的时间机制影响下就会出现敌人行动几次后才轮到自己行动的情况，对玩家的战术提出了更高的要求。

系列发售年表

游戏名称	发售时间	平台
传说的奥伽战争	1993.3.12	SFC
皇家骑士团	1995.10.6	SFC
奥伽战争64	1999.7.14	N64
皇家骑士团外传 罗迪斯的骑士	2001.6.21	GBA

写在最后

回顾这次的特别企划才发现，其实我们所介绍的只是整个“战棋游戏”发展史上的冰山一角，经典不该被遗忘，而一些优秀的同类作品则因为各种各样的原因被遗忘在了我们记忆中的某个角落……随着一部一部新作品的诞生，想必各位玩家也会发现“战棋游戏”要想获得新的突破，系统上的革新绝对是必不可少的重要环节，但随着目前日本游戏界“动漫改编风潮”的日渐盛行，只用人气的角色来吸引玩家的做法也让“战棋游戏”这个特殊的游戏类型无意间走入了一个新的困境。希望这只是笔者自己的杞人忧天，对游戏的发展抱有积极的态度才是真正享受游戏生活的正确方式，你说对吗？

如果自己在美术或者音乐方面有所造诣的话，应该会为自己的生活增添不少色彩。前段时间在国外网站看到有人自己根据官方海报，制作了一个奎托斯大战表尸勇士的模型。虽然在人物姿态上还有所欠缺，不过已经算是出色的作品了，真想自己也做一套。有天在电梯中和几个同事开玩笑，怎么就突然聊到自己想学钢琴的事情，还吹嘘自己说要夺得“肖邦钢琴赛大奖”。结果被纱迦嘲笑成为夺得“阿炳钢琴赛大奖”。说笑归说笑，你可以想象一下自己弹奏着钢琴，享受着音乐带给你熏陶的美妙情景。

多边共享区 ENTER THE GAME

《GT赛车》欢庆Skyline 50周年

Gouki 提供

汽车王国中的传奇品牌——日产Skyline自诞生之日起到今天已经走过了整整50年的光阴。在这50年里，Skyline已发展了12代。日前，《GT赛车》的制作公司Polyphony Digital就在公司内部举办了一个小小的纪念活动，他们特地请来了有着30多年Skyline系列开发及试驾经验的加藤博义先生，向他展示了《GT赛车》的最新开发成果。这个展示版是早前公开提供下载的《GT赛车 HD》的改良版本，这个版本改进了《GT赛车 HD》的动态模糊、景深等画面效果。加藤博义先生还饶有兴趣地进行了试玩，Polyphony Digital也特地为这次纪念活动制作了Skyline在上个月刚刚公布的双门跑车V36，让加藤博义先生在游戏世界中也体验一把“试驾”的工作。


■加藤博义正在通过《GT赛车 HD》来体验新款跑车V36。


■《GT赛车 HD》的游戏画面是否已让你真假难辨了呢？


■日产为V36拍摄的帅气宣传照。

变形金刚与耐克

胜负师 提供

《变形金刚》真人电影即将播映，全球再度掀起了一股集怀旧与创新为一体的“变形金刚热”，就连毫不沾边的耐克也来掺一脚。前不久，玩具制造商Tomy与日本耐克合作，计划推出数款名为“TRANSFORMERS SPORTS LABEL”的耐克-自由7.0塑料版运动鞋。这种鞋只有真品大小的一半，其作用并不是用来穿的，（就算能穿想必买了的人也舍不得）它是一款变形玩具，可以变成机器人，而且还有汽车人和霸天虎的派别之分，制作相当精致，可满足不同消费者的需求。变形金刚耐克鞋已于4月26日在日本上市，售价2625日元，约合人民币164元。对于喜好收藏的玩家来说，这个价格其实并不算离谱，但是目前的困难是有价无货。该产品一经上市便受到日本变形金刚爱好者以及年轻时尚人士的热烈追捧，首批出货数日内便被抢购一空，身处国内的玩家要想淘得一个更是难上加难，有兴趣的朋友只能碰碰运气了。







极限竞速的终极享受

纱迦 提供

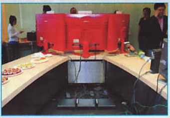


早在2004年的E3展上，微软就已经展示过用4台Xbox和4台电视玩《极限竞速》(此为官方译名)的奢侈玩法。而近日微软又在台湾地区的X360新作展示发表会上显示了《极限竞速2》的三荧幕玩法。

这种玩法是通过多台X360主机以区域网串联运作，将左中右3个不同角度的画面输出到显示设备上，这样玩家就可以看到前方180度以上的宽阔视野。本次展会还展出了Xbox 360无线力回馈方向盘，用它玩《极限竞速2》必将获得超逼真的驾驶模拟体验。

《极限竞速2》和1代一样，也支持4荧幕输出，玩家同样可以多接一台显示器充当后视镜。和3年前的1代比起来，无论是游戏画面还是电视性能都已经有了显著的提高，所以玩家获得的震撼只增不减。不过要想实现这一玩法，就需要4台HDTV加4台X360，即使抛开硬件成本不论，这耗电量和占地空间也是相当可观的。称之为终极享受可谓名副其实。







美女与游戏

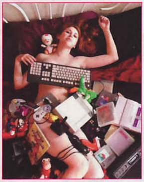
在PS2发售的时期里，一则广告曾经占据了我们的视线，那是一个比利时的电视游戏的平面广告，在广告中，有一个PS2的手柄和一个性感的美女连接在一起。

很多国外玩家为此感到非常愤怒，他们表示，玩家从游戏中获得的是身心上的放松和精神上的享受，游戏的类型是多样化的，我们可以在游戏中得到的乐趣太多了，玩家们玩游戏的目的并不是为了得到一个能够随你控制的性感女孩儿，而且在女性玩家越来越多的现在，这则电视游戏广告也不知能否被女性玩家们所接受——这些反应显然有些上纲上线了，利用美女宣传游戏可谓是理所当然，不光官方广告这么宣传，就连女玩家自己都喜欢，不信？让我们看看下面的图片。

这些图片都是国外女玩家自己拍摄的照片，为了表示自己对游戏的热爱之情，大胆出位，为游戏无限献身，这份精神让ACE飞行员为之感动。

不过比起那些在身体上纹身来纪念游戏或是用其他方式释放自己热情的玩家来说，这种表达自己爱好的方式可能确实是过激了一点。





▲狂热女玩家把游戏机"穿"身上。





◀ 难得有穿的比较规矩的。



虚拟世界的犯罪行为该如何解决？

近些日子可谓是游戏引发的道德纠纷多发期，就在上个月比利时的多家媒体报道了警方针对一起发生在大型网络游戏《Second Life》中的虚拟强奸案展开调查的消息。到底虚拟世界中的犯罪行为算不算真正的犯罪，或者说达到何种程度应该接受制裁。这一问题立刻引发了广泛的讨论。

著名新闻媒体Wired News资深编辑Regina Lynn日前撰文指出，"虚拟世界中的犯罪，其危害程度远低于真实世界中的违法行为，为了一起发生在游戏中的虚拟强奸案而出动警力进行调查，我看不出究竟其合理性究竟在哪里。这(指虚拟强奸)可能是不道德的，但终究不是犯罪。"

另外，Lynn也对虚拟犯罪的定义提出了质疑，认为用现实世界中的法律去定义虚拟游戏中的行为是可笑的。"拿虚拟强奸为例，这个词究竟是什么意思？是否像其字面表达的一样拥有内在含义。究竟指的是操纵某个虚拟角色违背他人的意愿实施某种行为，还是以文字或画面的形式侵犯他人的合法权利？"

Lynn的观点得到了不少人的认同，然而也有不少玩家坚持虚拟犯罪同样应该被列为犯罪的一种形式。特别是在网络化信息化极度膨胀的当今社会，人们在网络上或者网络游戏的虚拟世界中所拥有的财产和权利就更应该得到保护。对于类似于《Second Life》这种极度近似于现时社会投影程度的游戏来说，玩家在游戏中虚拟个体的利益也应该有所保障。

现在已经很难追查比利时布鲁塞尔当地警方当时立案侦察的初衷究竟是什么，但无论如何，随着网络化的迅速发展，我们还会面对越来越多的新事物和新问题。如何通过完善管理机制创造良好的网络氛围，值得我们深思和探讨。



■法律对在网络上的真空状态考验着每一位玩家的道德底线。



■同普通网游最大的区别在于游戏中没有场景与情节的设置，这里其实就是一个虚拟的社区。



真人身高的EVA初号机

《EVA》(新世纪福音战士)在动画界是一个奇迹，这个动画从播放以来一直都保持着极高的人气，哪怕是隔了十几年，关于它的周边、游戏都还在继续书写着传奇。比如世嘉那套软胶版凌波丽和明日香，胸部采用软胶，吸引了大批的FANS，然后隔段时间还来换个颜色再出一版，可谓不榨干你不罢休。这次秋山工房的更是下了大力气制作了真人比例大小的初号机，更让人瞠目结舌。该初号机身高209cm，全手工制作，机体的每个细节都进行了精心的打磨、抛光和涂色，整个机体采用了荧光涂色，看上去闪闪发亮。该模型完全再现了原机体将人体曲线与机械完美结合的特点，将EVA那流线型的修长体形完全展示在大家面前。由于体型巨大，在运输时不得不采用分部件运输的方式，买家在拿到之后需要自己拼装，当然，分成的部分并不多，所以买家不需要花太多的时间在拼装上。目前该模型在处于制作阶段，一共做了5部，高度约209cm，宽度约170cm，价格更是1034250日元(约合7万人民币)的天价。该模型还有专用底座，不过还要另外掏钱。怎么样，考验你是否是EVA的真FAN的时候到了！如果你对EVA充满了爱的话，不妨考虑一下这款模型吧。当然，说不定以后还有零号机、零号机·改、二号机什么，再加上什么三号机、四号机、量产型……算了，已经不敢想像了。总之……大家还是看着办吧。(-_-)



▲一个170cm左右的人看这个模型需要仰视。



▲5台模型摆开看上去很有气势，不过只有一台是完成品。



▲头部的下颚部分是可以拆卸下来的。

多边共享区



硬件 HARDWARE

①PSP用3.10 OE-A'固件运行《怪物猎人携带版 2nd》是否要UMD作引导盘？如果需要，不是原作的UMD可以吗？②《怪物猎人携带版 2nd》官方中文版ISO可以网上联机对战吗？③现在市面上2G和4G的记忆棒价格分别是多少？[汕头 林刊]

①从目前编辑部的“猎人众”和其他读者反馈的信息来看，运行《怪物猎人携带版 2nd》是需要UMD光盘来进行引导的，但是光盘的内容没有限制，你可以放心。②《怪物猎人携带版 2nd》并没有推出所谓的官方中文版，目前大家能玩到的中文版其实都是由国内玩家自己进行汉化的，由于汉化只是更改了游戏的字库和显示方式，所以并不影响网上联机对战的功能。③根据晴天在编辑部所在地了解的情况，目前2G行货记忆棒的价格为180元左右，4G组装记忆棒的价格为310元左右，行货则在600元上下浮动。

①PSP电池仓里的编号和机底贴的条码上编号一致是否能说明这台机器不是翻新机？或是翻新机的几率小一些？②目前市面上有没有PSP用的收音机周边？[襄樊 张刚]

①你所说的情况并不能完全保证这台机器并非翻新机，你可以尝试着观察电池仓编号下方所贴的封条，如果有明显的歪斜或被重新贴过的痕迹那就肯定是翻新机了。②PSP目前的收音机周边是由Griffin Technology公司推出的“iFM for PSP”，它支持76.0MHZ～108.0MHZ波段的调节，目前国内的售价为550元左右。

最近入手了一台日版Wii（加了Wiikey），玩了几款游戏后，发现新出的游戏都需要系统升级才能运行，再加上对主机的情况不是很了解，所以新出的游戏我都没敢玩（例如《超级纸片马里奥》等），因为一放进光盘就自动出现升级的对话框，只有确定没有取消。不知道升级是否会对机器和Wiikey造成什么影响呢？因为我听朋友说，日版的主机必须使用日版游戏进行升级，绝对不能用美版，相对来说美版也是这样，真的是这样吗？[wdwandhd]

“Wii的升级只能确定无法取消”的问题从主机发售至今一直都是玩家间颇有微词的一个地方，再加上目前Wiikey等改机芯片的推出，“变砖事件”（Wii无法正常启动）也频繁发生，其中最主要的原因就是某些玩家使用美版游戏自带的升级程序更新了自己日版机器的系统，从而导致Wii开机后无法进入正常的系统界面。你的朋友说得的确没错，在目前还没有修复系统程序的情况下，一定不要贸然使用与主机区域版本不对应的游戏进行系统升级，你不妨尝试让Wii接入网络，利用系统自带的升级功能进行对应版本的网络升级，升级完成后不但可以玩到最新的游戏，也可以避免“变砖事件”的发生。

我的PSP版本是2.71SE-CN（TA-082）黑色的，看到3.30OE-A系统已经发布，就迫不及待地想升上去，但是我目前的系统不是纯净的2.71SE-C，而是刷过中文补丁的，而且从网上了解到如果要升级到3.30OE-A，需要先卸载掉中文补丁，否则会出现异常情况。所以我想请问，中文补丁如何卸载？如果不卸载，把语言和内码设置成英文后升级是否也会“变砖”呢？[王浪]

如果你之前是使用由R.P.G工作室制作的中文补丁，那么只需要将之前的补丁程序重新拷进PSP里运行一次，进入软件界面后同时按下R和△键大约5秒钟后就可以完全卸载，不同版本的中文补丁只能使用对应版本的程序才能卸载。当然为了保险起见，还是建议你在使用升级程序前，将系统语言和内码都切换到英文。

游戏 GAMES

有几个关于《宿命传说》的问题想请教。①沉没船事件是不是只能去一次？我第一次去的时候由于等级只有30级，再加上毫无心理准备，结果被里面的敌人全灭，等到我50级后想再去挑战，但我驾着海龙差点把大半个海洋都翻过来也没有找到进入的地点，到底现在还能去吗？②海鲜井这个特殊料理在哪里才能买到？③伤害值2倍和解除异常状态的宝石在哪里获得？是否真的存在一种按□＋↓键可以增加气槽的宝石呢？④经验值2倍的宝石是否必须装备在操纵的角色身上才有效，最有趣的是，我发现装不装备经验值似乎都是一样的，但透镜却少了1倍，到底是怎么回事呢？⑤输入网上玩小游戏获得密码从而得到特殊奖励的老人在哪？[芜湖 曾祥如]

①沉没船位于ノイシュタット港口东北方的不远处，你不妨再仔细寻找一下。②在沉没船的最深会与大章鱼テンダクル进行战斗，它的HP约有20万，胜利后就会掉落“海鲜丼”和“エリクシール”。③伤害值2倍的宝石需要使用エッジマテリアル变换得到，但需要注意装备此宝石后角色会很容易陷入气绝状态；解除异常状态的宝石需要使用リカバーマテリアル变换得到，装备后在战斗中□＋↓键才会发挥作用，它们都可以在隐藏迷宫アルカナルイン中获得。④经验值2倍的宝石只有对装备的角色有效，而它的副作用正是让透镜的获得数量减半……⑤你所指的那位老人在リーネ村西南方的旅人小屋里，选择第一项输入网上玩小游戏的密码可以提前开启CHAOS难度，甚至还能使用PS版的角色造型哟。

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》和《女神异闻录3 PERSONA》有什么“快速练级法”吗？[广东 张龙林]

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》中一个比较理想的练级点位于レザード・ヴァレスの塔倒数第二个记录点前进一点的地方，这里的敌人多半为恶魔44式，不但经验值高，而且还会掉落可以卖出高价的武器“蛇杖ケーリュケイオン”，当然最重要的还是它会中即死。练级时建议带上“経験を供す友の理”（不上场的同伴获得1/6的经验值）和“経験を貪る獏の理”（获得经验值2倍，金钱为0），然后让我方的弓手装备上攻击时必定会心一击的瞬弓ブルーゲイル（在アスガルド购买），最后配上会心一击时一定几率让敌人即死的技能ボディパッセージ（绿色腕暗强炼），数秒即可结束战斗，当然玩家也可以让弓手尽可能地使用高Hits的普通攻击，以确保百分百成功，只需要短短数十分钟就可以轻松练到满级。《女神异闻录3 PERSONA》主线流程中最佳的练级时间为满月的前一天，因为这天角色无论怎样战斗都是不会增加疲劳度，而我们练级的场所则可选择之前战胜大BOSS后的几个楼层，只要楼层的地图开阔、敌人集中，再装备上克制敌人的PERSONA就可以快速提升等级了，不过千万不要练级高兴得过了头，最好先找到楼梯或脱出点，不然一定时间后出现的死神可不是好惹的。



▲图中圈出的地方就是最佳练级点了。

①VGA是电视卡吗？应该如何使用？②《怪物猎人2 dos》中燕雀石是否还有除采矿外的其他获得途径？③调合回程玉除了素材玉之外的另一个材料是什么？怎样才能获得？④电气袋只能打电龙才能得到吗？是否还有其他的方法？⑤吃饭或在任务中怎样才能让绿色的体力槽达到最大值？⑥升级怪鸟装需要的“のりこねバッタ”怎样才能获得？[秦洪洋]

①你在这里所提到的VGA应该是指让PS2与显示器进行连接的VGA BOX，它和电视卡最大的区别通俗一点说就是不需要打开电脑主机也能够直接在显示器上输出游戏画面。

它的使用方法通常为：(1)将显示器连接电脑主机的插头接入VGA上的Monitor Out插孔；(2)将音箱的插头接入Audio Out插孔；(3)将PS2视频输出线（AV、S端子等）接入VGA上对应的插孔。而根据品牌的不同，VGA的供电方式存在一定差异，比较常见的是使用PS2上的USB插口或记忆槽插口。②マカライト矿石（燕雀石）主要获得的途径为在温暖期白天古塔1区的采掘点挖取，如果放弃采集的话，可以考虑完成火山地区“岩地に潜む昆”的任务，完成主要目的或副A目的都可以获得一定数量的燕雀石。③调合回程玉需要素材玉和ドキドキノコ（意外菇），它可以在寒冷期白天沼地4区的采集点挖取。④消灭电龙是游戏中获得电气袋的主要途径，当然你也可以用“镰蟹の甲壳”和森丘的山菜爷爷进行交换，获得几率为80％。⑤要想通过吃饭获得HP全满的效果(HP+50)就要合理搭配食材，而且不同的季节所需要的材料也是不尽相同的：温暖期推荐米虫＋长寿ジャム（长寿酱）；寒冷期推荐ジャンゴーネギ（山林葱）＋银シャリ草（银舍利草）；繁殖期推荐顽固パン（面包）＋古代豆。其中银舍利草可以在食材祭典时购买或在繁殖期白天雪山5区采集、古代豆则在繁殖期白天古塔1区采集，其余材料都可以在村庄中购买。战斗中使用秘药或古代秘药都可以将HP上限提升到最大值。⑥のりこねバッタ（粘液蝗虫）可以在G级任务中温暖期白天沼地1区采集。

有个关于《光明力量EXA》的问题想请教一下，攻略过程中拿到的回复药水有很多都是一个一个拿到的，每个恢复药水都会占据一个道具栏，我尝试把它们合并在一起，却无法如愿，请问如何才能把它们合并？[王伊荣]

当剧情发展到第三章以后，与控制室外圆形走廊中的红衣人对话就可以将这些分别拿到的回复药水进行合并，当然这个过程是需要收费的，不过并不多，后期的章节需要多加利用。

①《召唤之夜4》中秘密花园的12关如何才能过关，我在这里卡了很久，请一定要附图说明。②游戏中更改召唤兽的名字会对召唤兽有什么影响吗？[Bao xiaosong]

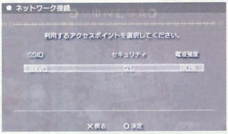
①12关的具体解法你可以参考下方的图片。②根据官方给出的资料，在游戏中更改召唤兽的名字并不会像系列前几作一样，会对召唤兽的能力和召唤所需要的MP产生影响，算是对很多FANS来说不大不小的遗憾吧。



■你只需要按照图片箭头上的标号依次推动花盆即可。

近日热衷于《怪物猎人携带版 2nd》，发现下载的特典十分诱人（尤其是为了红色和桔色的猫厨师，到现在我的厨房还空着两个名额），但由于囊中羞涩目前还无法购入神卡，所以准备按照杂志上介绍的前往麦当劳等拥有免费热点的地方进行下载，但我被之后出现的SSID给难住了，这里到底需要填什么东西呢？麻烦晴天指教一下。[squalter]

你所说的情况应该是你在选择热点时启用了“手动输入”的方式，正确的方法应该为：进入游戏标题画面依次选择“DOWNLOAD”、“新しい接续の作成”、“检索する”（如果选择“手动で入力する”就会出现你所说的情况），稍等片刻后就会出现目前可用的热点列表，选择“电波强度”最大的一项并保证“セキュリティ”为“なし”（麦当劳等场所有可能会是加密的热点，你向店员询问登录的密码并输入后即可正常使用），接着一直按→键保存设置即可，最后返回一开始的界面选择刚刚搜索到的热点就可以正常连入官方网站下载你想获得的特典了。



▲セキュリティ如果显示あり则表示加密热点。

有几个关于《怪物猎人2 dos》的问题希望得到晴天的解答。①カラ骨【大】在哪里可以得到？②鱼龙的硬币要完成哪个任务才会奖励呢？③打霞龙和苍老山龙用什么武器和装备比较好呢？④古代鱼如何才能得到？[福州 郑嘉琦]

①カラ骨【大】在砂漠任务“强暴を极めし角龙”中只要达成副A条件就有很大的几率获得8个，算是游戏中比较快捷的方法，而副A条件破坏角龙的两只角也十分容易，一开始角龙必然会出现在7区，只要引诱它撞向场地中心的石柱就会暂时封住它的行动，使用任意武器都能轻松破坏掉双角。②鱼龙的硬币只要完成演习任务“食草龙の卵を夺い取れ”就有一定几率出现在报酬中。③对付霞龙最好让装备上附加“毒无效”或“偷盗无效”的技能，这样才能为持久战打下良好的基础，由于其拥有隐形的特性，所以一旦遭遇上就尽快使用“染色玉”来标记它的位置；和苍老山龙交手时，如果想从其身上捞到更多的素材可以在装备上附加“高速剥取”的技能，尽量选择龙属性较高的武器都能对以上两种敌人造成很大的伤害，至于武器的种类就没有特别限制了，主要还是看你熟练使用哪种武器。④古代鱼可以在寒冷期夜晚沼地3区进行垂钓，由于出现的几率很低，所以比较考验你的耐心。

我在网上看到有人翻译国外网上资料说《战神II》的分辨率可以达到480p，请问如何操作？是否要分量线？对电视机有什么要求吗？[陈晓用]

《战神II》本身就支持480p的标清逐行显示，只需在标题画面的OPTION菜单下打开Progress Scan（逐行扫描）即可，但前提是你需要使用分量线并且你的电视支持480p逐行显示。除此之外，游戏还支持一种“真·480p”的显示模式，开启方法为在PS2开机并显示Playstation 2字样之后，立刻按住L1+L2+L3+□+○不放，直到紫色的“Sony Computer Entertainment”标题出现即开启成功，不过之后还是需要在OPTION中开启480p模式，才能享受更为清晰的战神世界。这个模式在PS2和PS3上都可以开启，如果要在PS3上开启的话，请务必使用USB连线将手柄连接到主机，因为PS3手柄在无线模式兼容PS2游戏的时候启动有延迟。

我在《战神II》中遇到了几个问题。①当我把战神铠甲打出来后，如果我只打通了NORMAL难度，那我在新游戏时选择HARD难度，能直接使用战神铠甲吗？②当我把泰坦的挑战模式达成泰坦评价后，能把4个隐藏要素一起开启吗？③当我穿上鱼装后，得到的红魂是2倍，如果再使用盖亚之壶，那么红魂是否会成为20倍呢？[湖北 圆卓の鬼神]

①这是不可以的，因为二周目的能力和隐藏要素的开启只能在同难度下进行继承。②如果一次性达成泰坦评价可以把挑战模式相关隐藏要素全部开启。③服装和道具效果可以叠加，只是红魂在二周目升满全武器和神力后就失去了作用，盖亚之壶又只能在二周目使用，因此可以说是个没太大用处的秘宝。

最近我在《无双大蛇》中无法自拔了，可是杀来杀去都不见本多忠胜的踪影。我的方法是先完成了其他三个势力的7个外传，本多忠胜也认同了我，但是当战国7章外传任务完成后，在援军到来之前结束本章他就没反应了。我试了很多次，包括选援军来了后再过关也不行，到底是什么原因呢？[大连 李博]

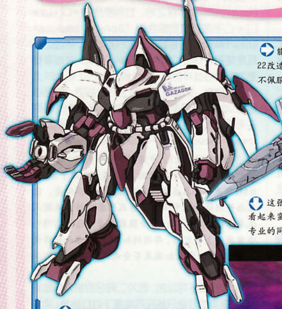
战国7章外传必须满足的条件为在增援以外的我方武将和本多忠胜生存的情况下，等待援军到来并获得胜利。比较容易出错的步骤是在战斗一开始没有保护传令兵到达目的地以确保援军到来，或在这个过程中我方的武将发生了战败的事件。



秘密花园

说到机械设定，很多读者可能不会太感兴趣，因为如果将这一类作为同人画的对象，复杂的造型和精细的结构都往往成为许多人入门的门槛，毕竟画机械造型远不如画人和动物那么简单，富有曲线的有机生命要比由钢铁结构打造而成的机器要更加容易被人接受。本次放出的这些图片中有相当多的一部分是出自日本著名的同人画家之手，这些画家的其他作品已经被我们所熟悉，但也许你还从来没有看到过他们笔下的机械造型，废话不多说了，慢慢欣赏吧！

本期主题：机械



魔蟹＋卡碧尼，这不是新吉翁的秘密武器，而是出自同人画家之手，怎么样，又被骗到了吧，顺便提一下，这是一张MADE IN CHINA的原创作品，国人的实力也是相当强悍的。

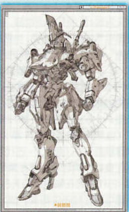


能够把当红战机F－22改造成这个样子，看来不佩服是不行了。

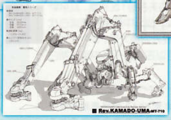


这张V2高达的影像CG看起来蛮专业的，只不过是专业的同人作品，哈哈。





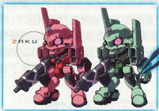
胡子高达和RX－78，这两张是插画师狮子猿的设定，别有风味吧。



另一张来自狮子猿的机械设定图，风格更加趋向欧美化，看惯高达的人可能会觉得不习惯。



超Q的海盗高达，一号机和二号机一同参上！



扎古？EVA初号机？随你怎么看，横竖都有理。





日本同人画家柳精散之的设定图。



即将上映的电影版《变形金刚》中威震天的造型，这强到逆天的大改版绝对是所有人都不曾想到的。对比一下原始造型的威震天，两者的差距实在太大了。





老造型的威震天已经深入人心了，粗壮的身体、霸道的性格、狂放的傲派。不晓得在即将到来的电影版《变形金刚》中，被改得面目全非的"麦加登"是否会保持原作中的特点，这可是所有TF犯们最最关心的。

邪魔院

◆◆ 体会异国文化的魅力 ◆◆

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

五一期间哪也没去，就待在宿舍睡觉了，能够好好休息一下现在已成为了一件奢侈的事情，所以抓住机会岂能浪费？不过对于我等宅男宅女而言假期与其出去不如蹲家里。

假期期间去看了《蜘蛛侠3》，说实话，总体而言没有《蜘蛛侠2》好看，也许是要面对的对手太多，所以显得很分散，而每个反角的戏份都被弄得支离破碎。虽然知道哈里会死，但通篇看下来觉得编剧太"后妈"了，虐了主角虐配角，而玛丽苏（个人对MJ的称呼）这个角色也越来越不讨好。不过也无所谓了，这片子当然是看几个男人的爱恨情仇，女主角就一边凉快去吧。

闲聊日语

日本人喜欢加班的深层原因

作者：张宏

曾经有一位在日本工作的中国网友LL小姐给我发邮件，说她在日本工作已经有两年多了，最讨厌的一件事就是日本人喜欢加班，少则一、两个小时，多则三、四个小时，自己虽然是中国人，但日本同事们都不走自己也不好意思先走，所以很为难。LL小姐说，看了我写的"叫姐姐"的深层原因之后，也希望我写写日本人喜欢加班的深层原因。

看完LL小姐的邮件，我开动脑筋仔细想了想，发现这样一个简单的现象，至少能够找出五个原因。下面我就按照从浅层到深层的顺序，把这五个原因简单跟您说一说。

一是工作效率低。许多中国人以为，日本人的工作效率高，其实这是一个误解。许多日本职员表面看上去好像忙忙碌碌，但由于自身的业务能力不强、工作效率比较低，上级交办的任务不能及时完成，因而不得不加班。

二是骗取加班费。有些日本职员自身的业务能力很强，按理说不应当再加班了，但他们也加班，其主要目的就是骗取加班费。据我观察，这种人既财迷又胆小，既想要钱又怕要多了引起上司反感，所以在填写加班时间时往往少报一点。

三是讨好上司。有些日本职员虽然已经到了下班时间，但上司还没有走自己也不敢走，生怕给上司留下不好的印象影响自己今后的发展，因此只好陪着。你不走，我也不走，并且有意在上司面前晃来晃去以便让上司看到。

四是告密。日本人在表面上好像很含蓄，不爱说话，其实在私下场合是很爱饶舌搬弄是非的。有些日本职员经常向上司打小报告，汇报其他同事的隐私，或者攻击别人抬高自己等，但在上班时间由于有工作纪律不能这样做，所以只好等到下班以后以加班为借，向上司告密。

五是日本人的集团性。上面说的四个原因基本上属于浅层原因，真正的深层原因我看在于日本人的集团性，也就是日本人喜欢归属于某个社会集团，喜欢与这个社会集团的成员在一起，用我们北京土话讲就是喜欢"扎堆"（あつまり）。这个问题，比较复杂，我想以后有机会详细聊一聊。

总之，日本人喜欢加班动机并不单纯，绝不像有些朋友所想的那样是什么"日本人民勤劳"这类的抽象解释，而是有很具体的物质利益在里面。至于那位LL小姐，我的建议是：到了下班时间，马上就走，一分钟也不多待，而且天天如此，这样一来，就能让那些日本人明白我们中国人可不是你们这种"加班动物"。

豆知识 派遣职员与正式员工

与中国的劳动合同不同，在日本公司工作的员工一般有两种形式——正式员工和派遣员工。所谓"正式员工"，就是与企业签订正式劳动合同而进行工作的员工，他们不仅享有企业给予的各种福利待遇以及加薪和升职制度，而且工作内容和工作性质也相对比较稳定。换句话说，只要在工作岗位上不出什么大差错，正式员工基本就能随着工龄而逐渐成为企业的骨干和管理阶层。

除了正式员工外，日本公司里还有另外一种职员，也就是我们在这里要介绍的"派遣员工"，与正式职员不同，派遣员工的劳动合同是与专门负责给各大企业输送重要劳动力的派遣公司签订的，派遣公司按照员工的能力和企业的需求，将人员输送给日本各大企业。而员工的福利待遇及薪酬均是由派遣公司支付，员工们并不享有正式员工所拥有的任何企业福利。换句话说，派遣员工更像是企业的临时劳动力，在项目结束后即可结束劳动合同。但如果派遣员工表现优异的话，企业也会与之签订合同让他们留下来成为正式员工。（举个例子，作为一名派遣员工a，他必须先于派遣公司A签订合同，然后A公司会根据a的经验和能力在日本各大企业间寻找适合a的职位，然后将他输送相应的职位上工作。）

最近越来越多的日本公司都会来中国招募各种人材前往日本发展，但基本上这些公司都是派遣公司，他们往往以较低的价格与中国员工签订劳动合同，然后再按照日本公司雇用正常人材的市价与企业间签订派遣协议，从中获得大笔收益，其中以IT业尤甚。

东瀛采风

日本的教育·一

众所周知日本是个教育发达的国家，义务教育达到99%左右，从明治维新的时候日本政府就很重视教育，现在一些学校的规矩中还保留了一些明治时期的习惯，而二战后更是提倡"勒紧裤腰带搞教育"。日本的教育和中国一样采用6-3-3-4的制度，即小学6年，初中3年，高中3年，大学4年，不同的是一般是春季开学，所以在很多动漫作品中男女主角相遇都是在樱花灿烂的校园门口。

日本是没有文盲的，有一个现状就是大学招生人数已经超过了考生人数，只要不是什么东大、早稻田之类的一流大学，考个一般大学大都能考上。至于学费，日本大学学费很贵，但可以向银行申请几乎是无息的贷款，还款条件也相对宽松，再加上各个大学还有不同的奖学金制度所以资金一般不是问题。当然，进去容易出来怎样谁也不知道，而且这个现象与中国很像，大学前都拼命读书，而进大学了就很轻松了，不过贪玩的现象也更严重了。（笑）



玩电影 PLAY WITH MOVIES VS 看游戏 WATCH GAMES





特稿 FEATURED ARTICLE

解读互动艺术的双重体验

文 阳光计划成员 fan
编 D·S 美编 一刀



在电影与游戏的相关话题中，曾经有分析评论家如是说过："就本质而言，电影讲述的不是关于你的故事，而是其他人的，并且结局只有惟一的一个，但游戏则是一种不同种类的媒体。"这说明现在的游戏在很大程度上倾向于多主角多分支多结局甚至"完全自由"的发展，而电影却仍是一成不变地走着墨守成规的道路，不太可能会有更大的变化。

不过，也有另一部分人并不这样认为。53岁的Arthur Glaser是一家非盈利组织的首席CEO，玩游戏是他20多年来的业余爱好之一。"有些游戏并不好玩，尤其是那种电影改编游戏。"他说，"我知道这可能说得太偏激，但是似乎它们没有什么能吸引人去玩的东西，你尝试重复一些早已决定好的东西。当你要做的事情已经在电影里看过时，你的感觉、甚至潜意识会让你重复电影里的场景。因此，这限制了你的选择。"很显然，就"改编"而言，无论是游戏或电影都存在这样的问题，而这也是很多人不喜欢这种类型的原因之一。

然而，即使是在这样一个不讨好的市场环境里，我们仍然能够发现更多的开发商正在试图走进这个口碑看似不佳的市场——游戏领域的低投入高回报与电影领域中来自游戏FANS的票房保证造就了现在愈加强烈的改编热潮。现在，许多好莱坞大制作电影都改编成了游戏，而许多经典游戏也都拍成了电影。托游戏硬件更新换代与电影特效技术日新月异的福，现在我们玩到的电影改编游戏已经不再是当年那简陋成一团水滴的《E·T》，我们看到的电影也不再是拙劣荒诞的《死亡之屋》，眼下愈演愈烈的"互动"风潮对于我们而言不但是一席空前的视觉盛宴，更是一场难得的双重艺术体验。

上篇 玩电影

源自电影的游戏





随着次世代的到来，精致的游戏画面为电影游戏化创造了得天独厚的条件，当《使命召唤3》的战火熊熊燃烧时，我们甚至分辨不出这是游戏CG还是二战电影。得此良机，越来越多的电影改编游戏开始出现在我们眼前，虽然其中素质参差不齐褒贬不一，但整体的制作水平相比以往无疑是迈上了一个新的台阶，且其中不乏精品之作——就应景赶工的电影衍生产品而言，这已经实属不易了。



玩电影之《金刚》 PLAY WITH MOVIES

2005年底发售的《金刚》是第一款诞生在次世代主机上的电影改编游戏作品，可谓意义深远。而且本作不仅是画面逼真，在游戏性上也有出色的表现，尽管FPS这种游戏类型在电视游戏界并不流行，不过由于有着电影"是男人就要作金刚"的强烈号召力，本作在销量上依然取得了不错的成绩，避免了叫好不叫座的尴尬。

《金刚》有着阴森诡异的自然场景及扣人心弦的故事情节，让玩家完全可以体会到如电影一般的魅力，整个故事流程一气呵成，非常有看电影的感觉，故此其带来的视觉冲击也是非常强烈。由于在本作中玩家可以操作男主角杰克及金刚两个角色，因此我们还能够从男主角和金刚两个不同的角度来体会游戏的魅力，使得我们对于电影的故事可以了解得更加深入，对于恐怖的骷髅岛也有了一个更加全面的认识。并且游戏还为影迷们设计了一个大团圆主题的隐藏结局，因而为了一睹完美结局而多次通关的玩家也不在少数。毫不夸张地说，《金刚》在电影改编游戏史上是一款具有里程碑意义的作品。


■游戏中也收录了许多经典电影镜头，这是电影改编游戏的最大卖点之一。




玩电影之《忍者神龟》 PLAY WITH MOVIES



▲尽管游戏本身有着许多缺点，但凭着电影的造势，本作的销量还是足以让这四只小乌龟笑逐颜开的。

又是一款为电影添堵的作品。或许游戏制作人对于战斗系统的创意源自于《波斯王子》（据说制作小组便是原"《波斯王子》系列"的原班人马），但单调的战斗与乏味的流程设计等血淋淋的事实证明不是人人都能成为波斯王子那样的体操选手，硬要赶鸭子上架的话到头来只会摔得尸骨无存。总而言之，这款作品对于非FANS的惟一价值大概就只有帮助X360玩家轻松地拿到一些成就点数。


■虽然动作看起来非常花哨，但打击手感实在让人不敢恭维。

玩电影之《斯巴达300勇士》 PLAY WITH MOVIES



电影那犹如史诗般波澜壮阔的视听冲击以3天7000万美元的票房向世人再次证明了斯巴达勇士的强悍，而游戏版自然也不甘落后。其实电影导演Zack Snyder早先希望《300》出现在PS3或是X360上，不过最终没有实现，但PSP版的表现也没有令他失望：游戏在爽快度上非常让人满意，16:9的画面也充分体现了战场上那种广阔的冲击力。不过由于掌机的机能限制，游戏画面显得有些粗糙，而且在人多的时候还会出现拖慢现象，视角问题也有点严重，这些硬伤直接导致本作口碑偏差。当然，作为一款与电影同期造势的应景之作，本作已经赚回不少经济收益了。



玩电影之《幽灵骑士》 PLAY WITH MOVIES



与电影同期上市的这样一款爽快的硬派ACT实在让人意外，说它硬派是因为它没带半点解谜要素，只是一味地杀敌杀敌再杀敌。游戏大胆到近乎无耻地借鉴了《战神》、《鬼泣》及《鬼武者》等众多经典ACT的招牌要素，如华丽连击、QTE系统、冷热兵器交互攻击、技能购买以及吸魂等要素。在主线流程中玩家基本不担心迷路，而摩托车战部分更让玩家体会到了不一样的速度感，这些使游戏显得非常爽快，没有一丝拖泥带水。本作在画面和音乐上都有不错的表现，只是由于没有解谜以及路线单一的关系导致游戏的流程非常短，大概只需要3小时即可通关，致使游戏的厚重感明显不足。而且，本作显然只学到了其他经典游戏系统的皮毛而未得其精髓，这点在后期愈显单调乏味的游戏过程中暴露得更加明显。不过，如果这款游戏的目的仅是为了推广《幽灵骑士》这部电影的话，那它的目的已经达到了。





■虽然官方发布的图片又炫又酷，但实际游戏中你很难体会到这种感觉。

玩电影之《X战警3》

PLAY WITH MOVIES

《X战警》原本是一部经典美国漫画，由于近几年被改编为电影系列，因此其中的金刚狼、暴风女等人开始为我们所熟知。本作的电影在前两部大受好评后也顺利地迎来了第三部，但可惜糟糕的游戏却并没有为电影增色多少，本作许多方面都令人反感：枯燥的流程、生硬的打击感、别扭的视角、平庸的画面和音乐……这一切让本作成为了2006年电影改编游戏的反面教材。

尽管还是有少数喜欢《X战警》的人对本作爱屋及乌，不过对于出现在次世代机种上却没有多少亮点的本作来说确实是偏执了点。

玩电影之《加勒比海盗3：世界尽头》

PLAY WITH MOVIES



预定5月25日上市的本作虽然名为《加勒比海盗3》，但实际上在内容方面也同时涵盖了前两部电影，并且还有电影之外的情节。玩家可以操作三名主要角色：Jack Sparrow、Will Turner和Elizabeth Swann。虽然在大多数时候玩家操纵的是一个三人小队进行战斗，但你只能操控其中一人，其余两人由电脑控制，玩家可以在三人间自由切换操作，只要有一人死去就会Game Over。战斗中主要使用的武器是剑，不同角色有其特定招式。有趣的是，本作的PS3版还会应用到PS3的六轴手柄，例如在一个场景中，玩家要爬到一个桅杆上，这时玩家要用六轴手柄的动作感应功能让Sparrow保持身体平衡。而Wii版的画面虽然只能达到PS2版的水准，但通过动作感应方式实现了很多有趣的玩法，利用模拟挥剑的动作砍杀敌人，甚至还可以做出假动作诱骗敌人。此外，在某些特定剧情场景中，还会出现类似《战神》的QTE系统，需要根据屏幕的按键提示进行操作。

玩电影之《达芬奇密码》

PLAY WITH MOVIES



由2K发行的本作算是比较失败的一作，由畅销的同名小说改编成的电影和游戏似乎都在不同程度上遭到了挫折。本来看准商机的2K对该作确实花了不少心思，但由于无法取得人物肖像权等因素导致游戏人物和电影中的汤姆·汉克斯存在巨大差异，这对一款电影改编游戏而言无疑是致命的。好在原作中最大的解谜特色在游戏中依然有所保留，而故事剧情也是在忠于原作的基础上发展的。相对于小说而言，游戏更接近电影的风格，就连场景也力求达到电影的特有氛围。本作在游戏谜题上下足了功夫，使玩家在游戏时仿佛在体验一场真实的寻宝之旅，但如此带来的麻烦则是游戏难度相当高，很多谜题对于不太习惯解谜的玩家们而言简直是一场痛苦的折磨，很多人只玩了个开头就将其永远封印了。尽管本作确实给人达到了一种"玩电影"的错觉，不过上述的缺点却又将大家拉回了现实。



■游戏中的原创要素占了绝大比例，但并没有破坏电影的浓厚氛围。

玩电影之《教父》

PLAY WITH MOVIES

单就电影来说，《教父》的经典地位毋庸置疑，它带给我们的是一个血腥而又真实的黑帮世界，那里是另一种"净土"。本作由游戏界的"教父"EA负责操刀制作，事实上，EA开发出来的《教父》也确实没有让影迷失望，不但精细的画面让人无可挑剔，就连游戏剧情也非常忠实于原作，游戏中的谈判和领地系统无疑是最受好评的部分，它让影迷们看到了更多原本属于电影的内涵。但是，这种极力营造出的真实电影感觉在另一方面却使游戏的爽快度大减，也令本作在游戏性上显得有些单薄，虽然这是一款《GTA》风格浓厚的作品，然而对于喜欢《GTA》的玩家来说本作未免过于朴素了，凝重的风格让本作显得更加FANS向。



玩电影之《超人归来》

PLAY WITH MOVIES

这是一款非常有意思的作品，这里的"有意思"不是指游戏好玩，而是一款如此经典的电影其改编的游戏居然差到了令人发指的地步——视角和贴图上的硬伤还只是表面现象而已，枯燥单调的任务制游戏系统才是扼杀游戏性的致命伤，这一切让这款号称为保证质量而延期半年发售的游戏看起来显得像是一款彻头彻尾的半成品(我甚至怀疑这游戏只做了半年)，假如本作再没有原声音乐和演员配音的话，那么这款游戏的价值简直荡然无存。显而易见，影院里的超人虽然成功归来了，但他在游戏界归来得还不是时候。如果非要说游戏有胜过电影的地方，那就是它让不少玩家体会到了和超人一起飞翔的感觉。

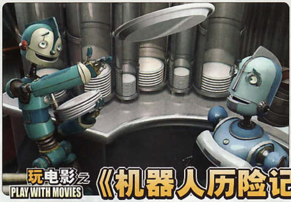




玩电影之《汽车总动员》

PLAY WITH MOVIES

《汽车总动员》是一部不可多得的动画电影，剧情精彩，视效满点，票房也是满堂开红，与之相对应的游戏又怎么能缺席呢？本作的家用机版和掌机版风格差异很大，NDS版以各个小游戏串联成一款轻松幽默的休闲小品，在闲暇时娱乐一下非常合适。而家用机版则就是一款简单的竞速游戏，虽然华丽的卡通风格、逼真的光影效果及原汁原味的配音都让人找到了电影的感觉，但游戏无论在操作还是游戏性上都无法尽如人意，而游戏内容也不够丰富，音乐风格单一。很显然，如果你真心喜欢这部电影的话，那么家用机版的游戏就不要碰了。




■借助次世代主机的强大机能，你很难看出从游戏画面到CG电影的自然过渡。

玩电影之《机器人历险记》 PLAY WITH MOVIES

电影《机器人历险记》最让人注意的地方就是采用了最新的计算机绘图技术，运用强大的光源系统使人物及场景处处映照各种金属的辉闪效果，打造出了一个完全由金属构筑的机器王国，酷炫效果令人耳目一新，而游戏版本也继承了这一优良传统。当然，游戏中也少不了各种小创意，像是随伺在主角身边的飞行机器小跟班“WonderBot”以及搜集零件升级改造机器人的概念等，这些都相当有趣。游戏玩法和游戏设定相对较简单，也不会有太高难度的谜题和动作表现，非常易于上手。在电影配音方面，这款游戏网罗来的原班人马阵容堪称一流：《红磨坊》伊万·麦克格雷格、奥斯卡影后哈莉·贝瑞、《长路将尽》金像奖得主吉姆·布劳德本特、《百老汇上空的子弹》金像奖得主黛安娜·威斯特、金球奖影帝斯坦利·塔奇、《为你疯狂》艾美奖影帝梅尔·布鲁克斯、《金发尤物》珍妮佛·库里奇等。

从上面的举例评析中，我们可以看出大部分电影改编游戏都是应景的产物，而这类游戏大致脱离不出这样的范围。第一、多机种多平台。为了让更多的人发现游戏，或是让更多喜欢该电影的影迷可以在自己喜欢的主机上玩到同名电影改编的游戏，多平台战略已经成为了改编游戏中的思维定式，就连《恶灵骑士》这种被SONY买断游戏版权的游戏也是一次就出现了PS2和PSP两个版本，更别提大多数的全机种了；第二、游戏与电影大都同期发售。一般游戏会先于电影出现，并会在游戏中有少量的电影片段以提高玩家和影迷的关注度，让人对电影更加期待，这点是不需要游戏品质的，故此许多游戏宁可拿赶工出来的半成品卖也不肯使进度落在电影后面（剽悍的《超人归来》除外……）；第三，游戏内容和电影内容的局限性。套上了电影帽子的游戏大多得跟着电影的内容发展，缺乏足够的游戏性与耐玩度，虽然采用原创主角的方式会最大限度地避免这种问题，但那样却容易导致失去电影的原有韵味，取舍之间实难决定。



下篇 看游戏 源自游戏的电影





从最古老的《龙与地下城》、《马里奥》、《街头霸王》开始至今，游戏改编电影的步伐始终没有停歇过，但是这类影片中却很少出现让人满意的作品。是影迷要求太高，还是制作方没有用心？身为玩家的我们确实很难看清，但至少近几年的改编作品中倒也有不少让人眼前一亮的闪光点。大概是受了电影改编游戏与电影同期发售的影响，游戏改编电影也开始呈现出这种“捆绑上阵”的趋势，2007年的X360大作《黑煞》就已经公布了其正在制作中的电影版，而微软的镇山之宝“《光环》系列”也早在2005年就公布了其电影版的情报，有彼得·杰克逊加盟的《光环》势必将掀起一场轰轰烈烈的星盟战争。现在，就让我们来看看已经上映的电影中颇具特色的几个代表吧。





看游戏之《寂静岭》 WATCH GAMES

被誉为打破了“游戏改编电影必然失败的怪圈”作品。尽管比起很多大片来说它的成就尚微不足道，但首周北美票房荣登冠军宝座这一佳绩则让游戏改编电影彻底扬眉吐气了一次。与其他需要融入游戏独有世界观才能体会到氛围的游戏改编电影不同，对于《寂静岭》我们即使将其看作一部独立的恐怖电影亦不为过——而且这是一种源自意识流的恐怖。电影的剧情并没有遵循游戏四部曲中的任何一部，而是将四部游戏的精华点巧妙地组合在了一起：第一部的基本剧情桥段，第二部的经典怪物造型，第三部的女性主角设计以及第四部的异次元空间论。身为一个玩家，无论你玩过的《寂静岭》是哪一作，都会在其中找到那种让自己心动的感觉。此外，由于《寂静岭》的游戏风格倾向日式的关系，



本片导演也一改以往美式恐怖手法而采用了更接近日式恐怖片的拍摄风格，令本片在恐怖情节的表现上高度还原了游戏时的紧张气氛——当那些性感的僵尸护士出现时，我们甚至会有一种沉浸在游戏中的错觉。现在，召集回原班人马的《寂静岭2》正在紧锣密鼓地拍摄中，我们有充足的理由相信它将再现前作的辉煌！

看游戏之《古墓丽影》系列 WATCH GAMES

对于这部电影系列，说句不客气的话，性感的厚嘴唇美女安吉莉娜·茱莉只能算是外形模仿到位，却并没有领悟到劳拉的神髓，她在影片第一部中塑造的形象充其量只能算是一个女性版的印第安纳·琼斯，而并不是游戏中那身手矫健、机智聪颖的女独行侠，整部影片感觉像是一部童话故事和科幻小说的综合体，而劳拉则是漫游仙境的爱丽丝，除了会一些动作不大标准的花拳绣腿外再无其他，甚至思想。而到了第二部中，虽然影片整体的特效水准与角色演技都提升了一个档次，但这却无法成为一部影片卖座的理由。这次的劳拉确实不再像第一部里那样胸大无脑了——无脑的换成了本部电影的编剧与导演，然后我们就看到了以兵马俑间的荒诞枪战为代表的一系列无聊且不切实际的过场情节，所有的一切都摆明了是在为最后的结局作铺垫。当一部电影的结局在影片开始便昭然若揭的时候，作为一个无奈的观众，你还能对它奢求些什么呢？派拉蒙或许永远也不会再拍摄《古墓丽影》第三部了，因为连安吉莉娜·茱莉小姐本人都不喜欢这套影片。



看游戏之 WATCH GAMES《生化危机》系列



这部电影系列的定位确实有点尴尬。首先，你必须要承认这是一部好片子，但前提是你不能是“《生化危机》系列”的死忠，否则一定会对其中许多篡改过的设定大大不满（譬如能力被大幅强化的舔食者、笨拙且尚有“人情味”的追踪者、戏份与大众脸NPC无异的游戏主角吉尔……），从而产生对影片的成见。主演米拉·乔沃维奇在片中的角色设定与她的演技一样出色，影片以她为主线让观众们从另一个角度体会到了一个不一样的《生化危机》，这同时也是对非游戏玩家而言最恰当的切入点。影片在保留了僵尸、病毒、伞公司、政治阴谋论等经典设定的前提下将一个完整的生化世界力所能及地还原给了我们，相信即将上映的《生化危机3》同样不会令广大玩家失望。



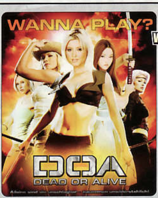
■浣熊镇被毁灭的一幕即使被搬到银幕上依然震撼。

看游戏之 WATCH GAMES《最终幻想VII 再临之子》



在《最终幻想：灵魂深处》惨遭票房滑铁卢之后，原Square终于意识到“最终幻想”这个金字招牌并不是在各个领域都有效的，故此事隔数年后推出的这部全CG电影也制作得格外用心。电影的剧情紧续游戏《最终幻想VII》之后的宏观架构，就情节顺序而言可说是《最终幻想VII》的正统续集，仅这个卖点便足以令全球数百万的FANS翘首以待了。此外，游戏的CG制作水准更是达到了登峰造极的地步，TIFA的教堂一战堪称传世经典（最近甚至被某韩国MV抄袭……），无论你是否接触过本作游戏，都不容错过这部游戏CG电影史上的里程碑。不过，由于影片中涉及到了许多《最终幻想VII》世界观下的专有词汇，对游戏剧情不大了解的玩家观看影片时可能会偶尔产生理解障碍，故此事先不妨先检索到相关资料恶补一下。

看游戏之 WATCH GAMES《死或生》



大概是由于原作游戏的缘故，这个影片在国内的反响比较“热烈”，即使对于没玩过该系列游戏的影迷来说本片也不失为一部华丽的……养眼片。但是很可惜，电影的看点仅限于如此而已。影片的演员阵容勉强算是华丽，其中不乏知名模特与歌星，然而这些美女在影片中宛若木头一样的表现实在是浪费了她们的天生丽质。当然，剧情的俗套幼稚同样也难辞其咎，但最让人意外的则是元奎导演的本片居然在动作戏上也毫无看点可言——日本刀互拼的那段戏精彩度份远不及《杀死比尔》，而竹林中的打斗戏显然也是模仿《十面埋伏》却未到位的畸形产物。平心而论，整部影片里只有演员们的身材足以打满分。



即将上映的游戏改编电影

看游戏之 WATCH GAMES《战争机器》



美国《综艺》杂志日前采访了Epic Games副总裁Mark Rein，披露了《战争机器》电影版的消息，据称新线电影公司已经获得《战争机器》电影版发行权。《综艺》的报道中还透露，电影版《战争机器》的上映时间是2009年夏季，据称微软已经为《战争机器》准备了庞大的跨媒体计划，不过不会像《光环》一样推出小说版。剧本作者Beattie还透露了他参与该片剧本创作的原因，那是在去年12月的一天夜里，Beattie正在玩《战争机器》，那时他收到了新线公司Jeff Katz通过Xbox LIVE给他的帐号发送的留言，Katz说：“如果你买了这款游戏（指《战争机器》），并且正在玩，你是否愿意为他写个剧本？”Beattie对游戏非常喜爱，并且认为新线公司的态度非常积极，于是就答应了对方的邀请。





看游戏之 WATCH GAMES《战神》



《战神》制作人David Jaffe表示，电影版《战神》的剧本已经基本完成，目前正在策划演员人选及影片拍摄等事宜，主角奎托斯将可能由黑人影星吉蒙·休斯（Djimon Hounsou）饰演。由黑人影星饰演来自希腊的奎托斯实在是令人意外，但Jaffe表示休斯在外形、体格和气质上与他心目中的奎托斯最接近。休斯是一位从流浪汉成长起来的影星，因在1997年斯皮尔博格的电影《勇者无惧》中出演而成名，后来又参演了《角斗士》、《古墓丽影2》、《逃出克隆岛》等片。



■真的难以想像这款游戏被改编成电影会不会也是十八禁……



■从人物造型和化妆的角度看起来，公布的剧照还是比较符合原作意境的。

看游戏之《如龙》 WATCH GAMES



原定2007年3月上映的《如龙》电影版目前看来算是近期比较值得期待的作品，至少几个主角的选择颇具原作神采，忠实原著的化妆布景方面也完全不用担心。惟一让我们担忧的是，这样一个描写黑帮情仇的剧本，在游戏上看很有些新意，放到电影上就未免太过中庸，加上游戏里调节节奏的支线任务也即将消失，整体剧情的走向难免让人担忧。当然，对于广大女性来说，本片最大的亮点就是前段时间刚在日剧《夜王》中出演俊朗牛郎的北村一辉担纲主演，希望他亦正亦邪的气质能重现桐生一马的黑帮豪情。

看游戏之《波斯王子》 WATCH GAMES



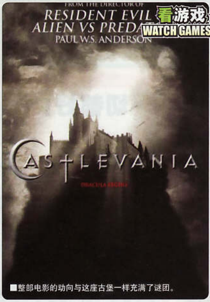
著名制片人Jerry Bruckheimer经过与UBI的多次磋商后，终于取得"时之沙"的电影拍摄权。在D.I.C.E峰会上，"波斯王子"的生父Jordan Mechner确认电影剧本即将投入创作。近日，迪士尼工作室公开了与Jerry Bruckheimer合作开发的《波斯王子：时之沙》电影版的概念设定图。据悉，本片将以游戏版为蓝本，但扮演男主角人选乃及导演目前尚无定论。

看游戏之《杀手47》 WATCH GAMES



根据国外媒体Variety的最新报道，Eidos公司的这款以杀手为题材的另类游戏即将登陆荧屏，影片的拍摄工作预定于保加利亚首都索非亚开拍。此外，摄制组还将走访包括南非、英国伦敦和土耳其首都伊斯坦布尔等众多城市为影片拍摄外景。与之前外界所传闻的一致，曾因出演《死木》及《邻家女孩》而闻名的好莱坞年轻影星Timothy Olyphant将在片中扮演冷酷的光头杀手47号，而曾在《绝望的主妇》中有上佳表现的Ian Hainsworth则将以杀手47号的头号对头的身分出现。担任本片导演工作的是法国导演Xavier Gens，剧本则由好莱坞知名编剧Skip Woods撰写，由法国制片人Luc Besson(《第五元素》的制片人)担任制片一职。

看游戏之《恶魔城》 WATCH GAMES



■整部电影的动向与这座古堡一样充满了谜团。

曾执导电影《生化危机》和《异形大战铁血战士》的导演保罗·安德森即将把著名的《恶魔城》搬上大荧幕。据保罗·安德森透露，"电影版中将会把最初的吸血鬼德拉古拉伯爵的历史与游戏中贝尔蒙特家族的故事融为一体，其中还将包含许多早期《恶魔城》系列游戏中的剧情。"他还强调说："这部电影将是对《恶魔城》系列的全新演绎，而游戏中的精髓所在——鞭子将被完整保留。"近期，电影版的《恶魔城》公布了官方宣传海报，海报上展示了故事所发生的恶魔城和电影的副标题——《Dracula Begins》。



■精美的CG配合上简洁有力的镜头剪辑——《光环3》的这段预告片即使被用作电影宣传也没有问题。

看游戏之《光环》 WATCH GAMES

2005年，《光环》电影版初公布时的漫天要价吓坏了不少好莱坞片商，曾一度传出要取消拍摄的传闻。之后随着微软逐渐松口，制片、导演及上映日期才逐渐确定了下来，让广大光环FANS放了心。尽管许多玩家对于彼得·杰克逊选择来自南非的Neill Blomkamp担任本片导演表示不理解，但事实上Neill Blomkamp是一位铁杆的光环FAN，而他本人也曾一度被誉为全球"最具潜力的五位导演之一"，因此我们有理由相信银幕上的《光环》将在2008年夏天为我们带来不一样的震撼。

看游戏之《灵魂能力》 WATCH GAMES



据悉，著名制片人Warren Zide(《美国派》系列)的电影公司Anthem Pictures已经从NBGI公司得到了3D格斗游戏"《灵魂能力》系列"的电影化权利，并已经开始了电影的制作。虽然官方目前还没有正式公布，但有传闻称洪金宝将担任《刀魂》电影的导演。

后记

时代的节奏已经越来越快，人们的生活也越来越紧张，在如今这个电影与游戏的界限正在逐渐模糊的时代，互动艺术的魅力正在深入人心。或许有一天，电影与游戏将会彻底融合为一个密不可分的整体，我们会在其中同时领略到视觉冲击力满点的震撼与高自由度的选择权，虽然目前看来这仍然是一个无异于痴人说梦的幻想，但随着日新月异的科技发展与体验时代的加速到来，这一天势必终将到来，我们期待着。

游戏进行时
IT' S GAMING
挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人：火云

首先火云代表其他三位主持人感谢各位读者对"游戏进行时"的支持，你们的意见和建议对我们的栏目非常重要，也正是因为如此栏目每一期都在发生着变化，本期我们就为栏目中出现的游戏添加了信息栏，可以让大家更清楚的了解游戏的基本信息。本期"进行时"一扫上期的温软风，几位美版硬汉为我们带来了不少美版游戏的心得和研究。《浪人传奇 心之迷宫》与《横冲直撞 76》等是近期二线游戏中素质较高的作品，而马上就要发售的X360赛车游戏《极限竞速 2》也在近日放出DEMO，它的素质究竟怎么样呢，让我们的飞行员为你带来答案。由于X360新近更新支持Xbox游戏名单增加了《铁甲飞龙ORTA》与《幻影沙尘》，所以本期胜负师与多边形为大家带来了这个两部作品的心得。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

幻影沙尘 迷你Q&A



这是一款有着强烈欧美科幻小说特色的游戏，其中也在自身所尽力的范围内展开了对人性认知方面的台套。如果有那么一天，整个地球只剩下你一个人，这时你会去想什么，会去做什么？





游戏原名	Phantom Dust
机种	Xbox
游戏类型	ACT

《幻影沙尘》是Xbox平台上一款相当另类的游戏，它的战斗形式是动作游戏，而实质核心却是角色扮演游戏，又采用了卡片作为游戏的系统，再加上亦真亦假的科幻背景，使得本作在众多Xbox佳作中独树一帜。近期X360又更新了一次Xbox游戏兼容列表，其中就包括了本作，相信大家可以借此机会温习一下本作。这里给出一些系统的Q&A，希望对初次接触本作的玩家有所帮助，更详细的攻略曾刊载在《Xbox专辑》上。

Q：游戏的操作是怎样的？

A：操作列表如下：

按键	作用
左摇杆	移动／按下为跳跃或翻滚
右摇杆	控制视角
十字键	控制菜单光标
L键	切换目标
R键	锁定目标
A键	确定／动作键／装备粒子
B键	取消／装备粒子
X键	查看资料／装备粒子
Y键	进入系统／装备粒子
Back键	取消
Start键	暂停游戏

Q：游戏中如果想往来于两个距离较宽的平台时该怎么做呢？

A：游戏地图的设计从整体上来说还比较体贴，给予玩家的自由度还不错。如果遇到这种情况，那么在你身边一定会有一个紫红色的粒子喷泉，你可以借助喷泉的力量跳到更高更远的位置。

Q：在战斗中如何正确控制视角呢？

A：通常较为正确的方法，是使用R键来锁定和接触锁定目标，并配合L键来切换不同的目标，这样可以解决绝大部分的视角问题。另外要注意按下右摇杆可以将视角调整到默认角度，这对游戏来说也是很重要的。



Q：为什么敌人倒下后我无法追击呢？

A：这是因为敌人倒下后有大约3秒左右的无敌时间，如果想追击倒地的敌人，需要使用特定的Knock Down类攻击粒子。

Q：敌人的攻击没有命中我，只是打中了旁边的障碍物，为什么我还是扣血呢？

A：这是因为本作中如果被障碍物打中也是有攻击判定的。而在攻击粒子中就有一种使用意念力来使用周围的物体来攻击的技巧，有时候这种伤害比被敌人击中还要大哦。

极限竞速2 试玩版 除了画面，一切都好！



由于编辑部最近网络有问题，我们费了不少气力才将《极限竞速2 试玩版》下载下来。对于这款众多X360玩家期盼已久的赛车大作，它的试玩版带给了我们喜忧参半的感觉。

游戏原名	Forza Motorsport 2
机种	X360
游戏类型	RAC

首先发布一个重要声明：由于本作将推出中文版，并且官方已经给出了正式的中文译名，所以《极限竞速2》将作为本作的正式中文名称。

试玩版一开始用一段素质尚可的CG动画来表现名车优美的曲线和高贵的气质。但最受到我们关注的并不是CG动画多么漂亮，而是游戏的实际画面和操作感觉。《极限竞速2 试玩版》提供了3个等级，约30辆赛车给玩家体验。整个菜单界面并没有过多的修饰和点缀，风格比较简约。当选择车辆时，一丝不安顿时涌上心头。因为游戏中的车辆表现并没有我们所期待的那样精细，甚至有点"脏"的感觉。虽然是试玩版，但可选择的车辆真是够多的，大家熟悉的各大品牌如：兰博基尼、雷克萨斯、保时捷、斯巴鲁等玩家都可以进行试驾。由于本作在每秒60帧下运行，可以明显感觉到比前作顺畅了许多，好感度大为提高。在驾驶感觉上，游戏加强了对车辆重心的模拟，悬挂的高低对重心偏移和车辆行驶状态的影响更加明显。在人性化辅助系统的帮助下，只要稍加练习，玩家可以很顺畅的完成自己完美的一圈。这种出色的驾驶感觉我想会让多数玩家满意。虽然游戏有车辆损坏表现，但这仿佛仅仅是表象而已，就是给玩家看看。因为无论玩家的车辆如何碰撞，无论破损到什么程度，对于驾驶来说几乎没有什么影响。



试玩版仅有一条赛道，完成数3圈后我们很迫切地进入了游戏的Replay画面，接下来暴露出来的问题让人无法接受。Replay画面居然出现严重的掉帧现象。我就纳闷了，同样是一个游戏，Replay画面表现甚至还不如实际比赛画面。都次世代了，怎么《极限竞速2》的车辆建模出现后退的迹象？许多车辆的细节部分，如各部件的衔接处，挡雨板，定风翼等多边形数量明显不足。车辆的贴图与渲染素质同样问题多多。刺眼的玻璃瓶胆效果居然又出现了，加上Replay的镜头运用非常业余，看起来完全没有投入感。无论马达再怎么轰鸣，赛道上的车辆这时看起来都像死了一样。



我不清楚《极限竞速2》制作小组到底出了什么问题，就以试玩版素质来看，本作对不起玩家对它寄予的厚望。

铁甲飞龙ORTA
世嘉时间长流中的闪耀晶石

听闻《铁甲飞龙ORTA》成为X360兼容列表中新成员，让胜负师多少有些激动，做为我来编辑部第一个制作了攻略的Xbox游戏，《铁甲飞龙ORTA》给予我很多难忘的回忆。如此精雕细刻、内涵深刻的射击游戏精品，的确值得重温。



游戏原名	Panzer Dragoon ORTA
机种	Xbox
游戏类型	STG

说起《铁甲飞龙》(Panzer Dragoon)，那要追溯到土星时代，在1995、1996、1998年分别推出了一代、二代和《铁甲飞龙RPG》，这三部曲构筑起《铁甲飞龙》史诗般厚重的故事情节与世界观，科幻奇幻相结合的设定与浓郁的民俗风情让飞龙的世界充满了独特的魅力。为了制造出超越时代的远古文明的神秘感，游戏中还设置了独特的语言——一种以日语、德语和拉丁文单词糅合而成的特殊语种——玩家只能通过字幕来了解剧情。而整个系列的剧情被一层悲剧色彩所笼罩，并展现了种族问题、科技对人类的负面影响、环境污染等广泛的人文主题，至于游戏的系统更是为之后很多超现实主义的射击游戏广泛借鉴，成为同类游戏中的标杆。深瞻广博的飞龙世界与世嘉游戏的匠心独具造就了射击游戏史上的一代经典。



不过由于DC的陨落，转变为软件商的世嘉相隔四年才推出《铁甲飞龙ORTA》，并让新作转战Xbox平台，这款集大成之作再次让玩家为世嘉的游戏精髓所折服。三种飞龙形态、具有多重分支十大关卡、十余场畅快淋漓的BOSS战、不同凡响的操作感受以及犹如天籁的音乐……游戏中还收录了《铁甲飞龙》初代及大量珍贵资料，这是世嘉给予“飞龙迷”们苦苦等待的最好回报！如果您5年前曾与本作失之交臂，那么现在终于有了弥补的机会。

好了，啥也别说了，在ORTA悠扬的歌声中一起期待次世代《铁甲飞龙》的早日到来吧！

《铁甲飞龙ORTA》隐藏要素

Pandora's Box：游戏的全部隐藏要素和附加模式都在主菜单的Pandora's Box中。一开始全部为“？？？”，表示尚未开启。以Hard难度通关，或任意难度下累计游戏时间超过20小时即可开启全部隐藏内容。

Box Game：以Hard难度通关或累计游戏时间达到15小时，就会出现Box Game选项。可以调整各种游戏属性，比如不死或一击死，还可以选关。

Appendix：其中不仅有原设图、游戏过场(包括前三作的动画)，最大的惊喜当然就是土星上的《铁甲飞龙》一代，以任何难度通关，或者游戏总时间满5小时即可开启。

《铁甲飞龙》一代秘技

※以下秘技只适用于《铁甲飞龙》一代，无特别说明，所有秘技指令均需在标题画面中输入。

秘技内容	输入指令
独龙模式(即主角消失)	← ← → → ↑ ↓↑ ↓ L R
主角模式(即龙消失)	↑ X → X ↓ X ← X ↑ Y 白键
无敌模式	L L R R ↑ ↓ ← →
飞龙翻滚模式	十字键顺时针转4圈
游戏中启动翻滚模式	按下Start，十字键顺时针转3圈
观看Normal难度通关画面	↑ ↑ ↓ ↑ → → ← → ↓ ↓ ↑ ↓ ← ← → ←
观看Hard难度通关画面	↑ ↑ ↓ ↑ ← ← → ← ↓ ↓ ↑ ↓ → → ← →
选关模式	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X Y 白键
开启Stage Zero	↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ← → L R
选择武器和射线种类	↑ X → Y ↓ 白键 ← Y ↑ X(注)
加速模式(WIZARD模式)	L R L R ↑ ↓ ↑ ↓ ← →
直接Game Over	游戏中同时按A+B+黑键+L+R

注：输入后，每一关游戏关卡名称出现时，一直按住对应的按钮即可选择对应的武器/射线。武器选择：X为普通射击，Y为八连射扩散射击，白键为贯穿射击。射线选择：A为普通射线，B为特别轨迹1，黑键为特别轨迹2。

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

偶像大师 X360 日版
原名 THE IDOLM@STER

快速收集饰品

本作的服饰是最大看点，玩家可以用不同的服饰来打扮自己的偶像并让她们演出。饰品的入手方法是完全随机的，这使得收集饰品的难度大大增加。但所谓的完全随机，其实也是有一定规律的。名为珍稀度的设定便是它们的出现条件。珍稀度分为A、B、C、D、E 5级，其内在含义如下：

A 参加特别试演会的当周有5％几率获得，未参加特别试演会的当周有5％几率获得。
B 参加特别试演会的当周有50％几率获得，未参加特别试演会的当周不能获得。
C 参加特别试演会的当周有20％几率获得，未参加特别试演会的当周有30％几率获得。
D 参加特别试演会的当周有25％几率获得，未参加特别试演会的当周有65％几率获得。
E 必定可以获得。但部分服饰必须在选择特定角色后才能拿到。

此外情绪高的时候，有可能拿不到服饰；情绪低的时候，不但必定能收到服饰，而且有几率一次拿到两个！因此要想快速收集饰品，就应该选择单人组合，故意将偶像的情绪降低，每天随便做点事情拖到晚上收礼就行了。如果拿到新的东西就SAVE，拿不到的话结束游戏读档或是继续打都行。如果担心玩家无所事事的表现影响结局，届时将档案砍掉就行了，只要制作人档案存在，砍掉组合的档案后拿到的服饰依然保留。

不过B级道具是最难取得的，因为它要求玩家必须参加特别试演会，耗时长不说，如果输掉的话还会影响总的制作人成绩。幸好B级道具也是游戏中最少的，只有26、38、62、77、107、136、137、155、177号服饰是B级。 [投稿人：白云此之上]



本秘技的提供者在《X360专辑 Vol.1》上著有《偶像大师》28页超强攻略，FANS不容错过！

Fate/stay night [Realta Nual] PS2 日版
原名 Fate/stay night[Realta Nual]

隐藏剧情

将全部三条路线都完成真结局后，即可开启PS2版原创的隐藏剧情。这段剧情定然会让所有的FANS满意，可谓PS2版存在的最大意义！ [投稿人：月]

要论剧情的话本作可谓非常之强，可惜电子小说式的类型扼杀了大部分中国玩家的兴趣。



超级纸片马里奥 Wii 美版
原名 SUPER PAPER MARIO

无限3D

只要将FLOPSIDE的100层迷宫打通两次，就可以拿到马里奥的贵重卡片，这样便能拥有无限3D的能力了。不过老实说此时要这个东西也没什么用了。

对于很多日版机玩家来说，这个游戏真乃“杀手级”游戏。

利兹的工作室～奥鲁多鲁的炼金术士～ NDS 日版
原名 リーズのアトリエ オルドールの炼金术士

无限模式

本作并不能将游戏无限进行下去，时间一到就会进入结局，不过利用BUG可以跳过结局继续游戏。简单地说，只要在还钱期限847年4月30日以前，故意延长调和时间拖到848年1月，就可以跳过大限了！

个人推荐的方法是在847年4月底调和一些相当费时的道具，比如起司、木桶、研磨剂各买99个。之后一口气将这些东西全部调和，299天刷地一下就飞过去了。(注意中途不能离开调和菜单。)

进入无限模式后，所有的事件在满足条件后均可发生，各角色的相关事件同样不受影响。目前个人还未发现有什么不正常的地方。 [投稿人：白云此之上]

不过因为是无限模式，所以结局是肯定看不到了，而多周目的继承自然也成了泡影，所以请大家留好存档，不要一时冲动。

怪物猎人P2 官方更新揭示板

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

为了庆祝已经在日本本土召开的"猎人狩猎祭"，本次官方更新的任务可谓诚意十足，不但开放了全新的"红黑龙"供玩家挑战，由《少年JUMP》赞助的特别任务也为大家带来了全新的时尚服装，还有更多的特典要素等待着大家亲自开启，下面就让我们一起进入这场狂欢的盛宴吧！

4月27日更新（1）

JUMP 炎帝の凱旋

Hint 这次任务和集会所G级任务中出现的炎王龙一样，但角色必须达到HR6才能够参加，战斗的场景在相对比较开阔的"街"，一开始先在营地右上角的杂物堆里找到"大爆弹"、"支给用秘药"等辅助道具后就可以正式出发。这次的炎王龙攻击力相当恐怖，即便大家的防御力在500左右，最多也只能顶住其一次攻击，稍有不慎就会仆街，战斗中仍然以破角为首要目标，近战系的角色尽量从它的左侧进攻来回避它的前爪攻击，只要解除了它的护身火焰，战斗起来就会轻松许多，必要时还需要使用闪光弹来争取回复和磨刀的时间。胜利后会得到"海贼Jチケット"的特殊奖励，配合其他材料可以制作"海贼J套装"，穿齐一套后会获得"剥取名人、幸运、爆弹强化、恶灵の加护"的技能，但由于没有凹槽的缘故，大家可以考虑使用剑士帽子搭配枪手的其他部位组合出"激运"技能，当然最最重要的还是装备的美型度很高哟(笑)。



4月27日更新（2）

红の灾厄

Hint 这次与红黑龙的战斗场景由于位于火山，所以战斗前一定要准备足够的"クーラードリンク"来抑制无谓的HP消耗。红黑龙的攻击方式和黑龙差别并不大，主要增加了场景内随机的"流星火雨"和低空俯冲两种招式，前者可以靠近其身体或拉开足够远的距离来回避；后者由于准备的动作非常明显，基本上没有任何威胁。要想顺利达到这个任务，高龙属性的武器一定要装备，否则伤害的输出会相当少，极有可能出现50分钟后也无法杀死的情况，晴天个人向大家推荐弓，因为这样不但可以很好地完成破角、破眼的任务，而且攻击时只要注意不被其长度可观的尾巴扫到就非常安全。胜利后会得到"黑龙の红壳"、"黑龙の红角"等高位材料，可用于强化"黑灭龙系"的武器，不但龙属性相当可观，造型也相当帅气。



5月4日更新

光と毒の狂骚曲

Hint 体验了前面两个极具挑战性的任务，这个任务的难度明显就不是一个级别的了，要想快速完成任务可以选择能够防御的武器或在装备上附加"气绝无效"的技能，毒怪鸟的弱点为火属性，尽量避免被它们逼到墙角，某些时候还会被它们之间互相残杀的有趣场面，"装死"仍然是需要注意的一点，只要画面上没有出现提示就不要靠近已经倒地的毒怪鸟，否则极有可能被一击必杀。完成后的奖励中有很大几率出现"毒怪鸟の头"，算是强化前期装备的好材料。



特典更新醒目

5月4日的更新中玩家还可以下载到了三个全新的特典，其中最有趣的就是幸运猪的最新换装"眠りを誘う白"，只要换上这套衣服，我们幸运猪就会摇身一变成为一只更加可爱的小绵羊，真是让人忍不住想抱一下。另外猫厨师的阵容也增加了全新的"漆黑"，要想组成"特色猫军团"的玩家务必注意收集，至于"メナガルデ"的称号就暂时当成炫耀的资本吧。



浪人传奇 心之迷宫

生人勿近的核心向作品

作为"回合制迷宫RPG"的原点作品，这款《浪人传奇 心之迷宫》除了画面上全面强化之外，系统还真是不折不扣地回到了"原点"，如果你并不是此类游戏的爱好者，估计很难从游戏中找到任何值得继续玩下去的理由。

游戏原名	ローグ ハーツ ダンジョン		
机种	PS2	游戏类型	RPG



基本操作

十字键	移动
○	攻击/确定
×	取消/加速移动
□	按住后可原地调节面对的方向
△	打开道具栏
L1	使用弓箭
L2	点灯
START	显示角色状态

游戏的目的非常简单，选择相应的洞穴之后就会展开剧情，而玩家则需要根据国王的要求找回失落的道具来复兴整个国家。在迷宫中的冒险的基本规则和"《不可思议迷宫》系列"一样，但需要注意满腹度如果减到0，是会直接死亡的。捡到的蓝色名称物品为没有鉴定的道具，除了"指轮类"的物品装备后也无法显示属性外，其他道具使用后都会得到相应的效果，之后如果再捡到同类的物品就会自动显示名称。每个迷宫到达最底部都会获得固定的剧情道具，然后要再次按原路返回出口(即15层的迷宫实际需要走30层才算通过)。玩家通过迷宫或死亡都会获得一定数量的メダル，累积到一定数量可以在准备画面的"トレジャーボックス"项里交换各种道具，交换后的道具会添加进每次进入迷宫后的初始物品，为后期探索更深的迷宫创造有利的条件。

在迷宫移动中如果遭遇敌人，在不按○键进攻的情况下，近身后按下和敌人方向对应的十字键仍然可以进行攻击，L2键可以打开油灯，但需要消耗燃料，耗尽后会缩小玩家的可见范围，只有使用"油"下的"ランタンに补充"指令才能补充。如果玩家陷入了"中毒"等异常状态会使STR值下降，利用"包带"等特殊物品可以进行恢复，不然物理攻击造成的伤害会降低，下面就为大家列出迷宫中具体的操作方法，以帮助大家尽快上手。



▶如果遇到强力的怪物还是尽量使用远程攻击消灭吧。



说起来"《横冲直撞》系列"应该算是3D"GTA"类游戏的开山之作，尽管它的成就不如《GTA 3》，Atari还是利用转让它的版权从育碧那里捞走了1900万美金，而开发开发该系列的英国游戏制作室Re-flections Interactive公司也自然归入了育碧的门下。

横冲直撞76 偷车犹如家常便饭

游戏原名	Driver 76		
机种	PSP	游戏类型	ACT

本作是以颇受好评的《横冲直撞：平行线》为蓝本开发制作的，游戏的系统与故事基本沿用自《平行线》，玩过上作的玩家很快就能上手。游戏中我们的主人公90%的时间都是坐在汽车里完成各种任务的，所以很多人更愿意将本作划分到竞速类游戏当中，玩家可以利用完成任务获得的金钱来改造升级自己车库中的车辆。游戏接任务的方式非常简单，只需要将光标移动到大地图的各种任务图标之上即可，大地图上绿色的标记为主线任务，玩家不断完成主线任务就可以将剧情发展下去。大地图选择任务画面按R键即可切换至选择分支任务，游戏中有50个之多的分支任务等着玩家去挑战，与主线任务有所不同，分支任务的报酬虽然较高，但是更考验车辆的性能，尽管能够使用任务为你提供的车辆进行任务，但如果你不想在竞速时开着冒着黑烟的跑车最后一个冲过终点，还是老老实实的将车库中的车辆逐个升级吧。

游戏的主线任务大多都是去某地将某辆豪华的跑车开到规定的地点或把某人送到指定地点，任务地点会在左下方的小地图上标出，按SELECT键还可以在大地图上查阅任务点的具体位置。在完成任务的过程中游戏还为玩家提供了125个黄星让玩家收集，完成任务后获得的黄星将变为各种奖励物品(在Pad中可以查看，打开你的WLAN开关还可以在网络上进行交易)，这些黄星大多分布在游戏中比较隐秘的角落，要想将它们全部获得绝非易事。游戏中你可以使用任何手段达到目的，第二章的主线剧情中你甚至可以当着车主面用拖车将他心爱的跑车拖回自己的车库，那些胆敢妨碍你的混蛋让他们见鬼去吧。

不可否认《横冲直撞 76》是一款十分优秀的游戏，但充斥着各种暴力内容(即使驾驶着卡车从无辜的市民身上碾过也不会有任何人出来阻止你)使游戏被划分为M级(对应玩家年龄：17岁)，未成年玩家勿近。

■不断完成任务才可以开启游戏中的各种隐藏要素。



在LIVE上找一个和你双打《战争机器》的人实在太简单了。只要你主持着游戏，打着打着自然就有人进来和你并肩作战了。



战争机器 战完疯狂战LIVE

游戏原名	GEARS OF WAR		
机种	X360	游戏类型	ACT

五一期间人山人海，眼见出行无望的我于是安下心来玩了几天游戏。首先想到的就是还剩下一个疯狂难度未通的《战争机器》，本来我早就已经将疯狂难度打至第3关，只是Gouki和多边形一直说要跟我双打，而我们三个人总凑不到一个合适的时间，于是就一直搁在那里了。这次黄金周也不例外，所以我干脆将这两位一脚踢开，在LIVE上找了一个老美一起合作，将疯狂难度轻松搞定。在双人合作之下，疯狂难度感觉还不如单人打困难难度那么麻烦。

疯狂难度下最可怕的敌人便是荧光兽族苦役，威力大不说，打死了还会自爆。在第3关和第5关都会遭受它们的围攻，其中又以见最终BOSS前那个密封的小房间最为可怕。不过只要带上机械弓，光用格斗就可以一次干掉一只。据官方资料表明，机械弓在疯狂难度下的格斗攻击力为850，除去一击必杀的电锯枪外是最高的。不过用电锯枪锯死荧光兽族苦役后就等着被炸翻吧，而用机械弓敲死一只之后立刻往后翻滚，即可保证无伤。掌握这个方法之后，过疯狂难度就应该没有什么问题了。

最后的兰姆在疯狂难度下还算有些厉害。对付他可以利用AI的弱点将其卡位，即玩家躲在某处不动则兰姆也不会行动。这样的地点有很多，个人常去的地点是开战后离兰姆最近的4个立方掩体中的某一个。如果不想用BUG卡位的话，躲在一开始的掩体后也行，只是仍有几率会被兰姆打中。当兰姆靠近时的最佳攻击方法自然是盲射，即在掩体后直接按RT键开枪。只要让兰姆的大光头始终保持在屏幕正中央(可在屏幕上做标记辅助)，一阵狂射就OK了，当然你得先把蝙蝠赶走。

最近微软又放出《战争机器》的4个新地图，需要800点微软点数。虽然在9月后就是免费的，但是等到免费的时候你再上去，就只剩下被人狂虐的份儿了，因此死忠定然要第一时间跟进。这次的新地图还是比较厚道的，几个地图都算比较有特色，天气效果也比较眩。值得一提的是花园地图里有毒气开关，如果贸然进入的话就是找死，感觉打起来变化更多了。不过老美在此类游戏上的确有优势，本来经过苦练后中国玩家也能和老美平分秋色，但在新地图上老美的适应能力明显比咱们要强一些，几盘打下来便"伤自尊了"(宋丹丹语)。看来还得刻苦练习才能取胜。



铁拳通信 第四回

铁拳角色等级论·[A～A-]篇

最近《铁拳5 DR》的本部对战中，大家使用的角色范围越来越广了(只使用克里斯蒂或艾迪的那个谁除外)，特别是纱迦，每尝试一个新角色，就会问我同样的问题："这个角色的性能排名是多少啊？"其实自从"铁拳通信"第一回刊登之后，读者及编辑部内都有人反复提及这一问题，那么在本次通信中，我们就来一起来谈一谈理论上排在A级以及A-级角色的概况。同"铁拳通信"第一回一样，这个等级分布是综合了日本多位高手意见的产物，可能会与部分"铁拳众"对人物的理解有出入。而且这些角色也可能因此一些新开发的强力打法而步入S级角色之列。因此，以下角色的使用者要加油啊！押忍！奋斗！



●洛



除了缺少打击对手远距离破绽的招式外，洛的招式有着较高的全面性，近距离战的优势相对比较稳固，利用小幅有利的招式快速压制对手的反击是洛相当擅长的方面，墙壁连技也十分强悍。尽管如此，因为各方面都有比洛更强大的角色，因此其使用率比较低。

●布莱恩



确定反击能力十分优秀，对所有角色硬直稍大的中段技几乎都可以用LP RK确反，但缺少击溃对手防御的手段，没有发生快的中段浮空技也是布莱恩的缺点。挑衅(LP+LK+RK)相关技巧运用的熟练度与合理性是布莱恩使用者水平高低的分水岭，而独特的挑衅要素也使布莱恩成为十分有趣的角色。

●白头山



⇖RK RK与⇩LK LK等招式有着很强的牵制效果，在蹲下防御对手的招式后，确定反击方面显得比较弱。对于架构中的各种变化一定要记熟，不然很难控制住对手。

●马杜克



因为有⇗LP+RP和⇗LK+RK这两个强力的招式存在，使马杜克有别于普通角色，在招式上有相对比较容易把握的优势。空中左投命中后，在起身压制方面十分强力，骑在对手身上的打击可以瞬间造成大伤害而扭转形势，属于"爆弹系"的角色。但由于体型关系，有大量对马杜克才成立的高威力限定连技，这让马杜克经常遇到赢得快、输得也快的局面，对于拆投反应灵感的对手，也很难体现出优势来。

●克里斯蒂&艾迪



攻击判定高、范围广，并有大量具有优秀性能的中下段技，是比较容易上手但练到一定程度很难进阶的角色，因为其横移动的回避性能几乎为零。

●李超狼



与洛虽然有些相似，但招式特点的差别还是比较明显的。有丰富的下段蹭血类招式，另外，连续技的搬运距离非常远，与墙壁配合可以造成比较大的伤害，但整体攻击力比较低。

●风间飞鸟



确定反击方面非常弱，但以"雅"、"紫云二段蹴"等招式狙击对手，形成COUNTER，招式效果就会大增，是个有着相当大爆发力的角色。投技以外没有打破对手的死硬防御的招式也是飞鸟的一个弱点。

特别说明 关于布莱恩的挑衅

谈到布莱恩的使用者，就不得不谈到我的偶像——韩国的Knee，他可以说是目前使用布莱恩的第一高手。Knee的挑衅神技华丽到让人眩目，一旦进入其"挑衅步"的节奏中，便会被他玩弄于股掌之中。挑衅技法的原理并不复杂，挑衅虽然没有攻击力，但判定却为中段的防御不能技，在近距离挑衅命中对手可以赢得13帧的有利时间，命中瞬间输入LK+RK可形成连技，(⇨⇦RP也可以命中，但要比LK+RK困难得多)另外，挑衅过程中还可以输入方向取消挑衅动作进行一些具有迷惑性的移动步法。利用这些特性，如果能熟练掌握挑衅取消的时机，就能让对手在接战中无所适从。

而在墙边，挑衅战术更是强力无比！挑衅后LK+RK的连技命中可形成重撞墙状态，在使用LP RP LP等墙壁连技后，立即前冲再次使用挑衅，如果对手受身就又会被挑衅命中，之后被LK+RK打撞墙是难免的。一些有经验的对手可能会选择倒地不动，此时可在挑衅后使用⇩⇗⇦RK，直接攻击倒地状态的对手，同样有不俗的威力。只是在无限场地时，布莱恩的火力会大减。

Knee打法十分唯美，有着舞蹈般的韵律，可谓赏心悦目。只是挑衅的高超技法需要极强的手感、经验与自信，对于布莱恩使用者的要求过高，所以布莱恩在《铁拳5 DR》中要挤入S级的行列的确有些勉强。



▲墙边使用无法防御的挑衅命中对手；



▲命中瞬间输入LK+RK取消挑衅动作可形成连技；



▲追打后前冲挑衅，对手受身就又会被命中；



▲对手不受身时，同样可以对其造成较大伤害。

THE DOG ISLAND Artlist Collection



每一个初次接触这款游戏的玩家都会毫不犹豫地将其定位在低龄向、女性向游戏，但是我敢说，只要你用心去仔细体会它，你就会发现，这款《犬之岛 一花物语》的故事内容还是很有趣很感人的。简单的系统甚至可以让任何从来没有玩过游戏的人快速上手，较长的游戏流程更是能让某些对小品游戏有偏见的玩家对其刮目相看。

文 雨滴　美编 NINA

犬之岛 一花物语	Yuke's	AVG
PS2 THE DOG ISLAN－ひとつの花の物语－		日版
2007年4月26日	1人	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

简单！就是这么简单！

没有OPTION选项，没有难度选择，没有任何多余的选项，这就是《犬之岛》给人的第一印象，你只要按照提示逐步进行下去就可以了。事实上，这个游戏的流程也是十分简单，玩家所要做的就是按照提示操作，SO EASY！

在游戏开始之后，随之而来的就是选择主人公，只要是在游戏中出现的狗的品种，玩家都可以随意选择，包括性别和毛色。我们在这里选择了默认的那只可爱的小狗，你的选择是怎样的呢？

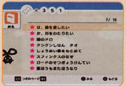




游戏中的任务是不存在分支的，不断地完成任务就会触发新的事件，就这样循序渐进将游戏进行下去，十分简单方便。游戏过程中可以随时随地查看狗狗的当前各项状态以及任务说明，这一切只消你按下START键调出系统菜单。



▶从邮递员那里收到的家信也需要在这里阅读。



◀察看日记可以及时了解当前的任务说明。



◀物品栏详细地列出了各种类型的已获得道具。

讲述兄弟情深的故事，love&peace的冒险之旅！

我的亲弟弟患上了一种奇怪的病，寻遍各路名医仍然无法令其康复，我不能眼睁睁看着自己的兄弟就这样垮下去，于是踏上了寻找神奇药草的旅途。为了让弟弟早日康复，我四处打探草药的所在，在这期间，我得到了许多热心朋友的帮助。当然，我也尽自己的全力一次又一次地帮助他们，谁让我是一只乐于助人的狗狗呢。旅途是劳累的，冒险是刺激的，掐指一算，我竟然完成了大大小小的任务一百多项！天哪，连我自己都不得不佩服起自己来了。

我的鼻子是最好的雷达！

据说人类训练我们的同胞去缉毒，其实这对我们来说实在是大材小用，在我的冒险故事里，我将会让大家知道狗的鼻子到底有多么灵敏！没有什么能逃过我敏锐的嗅觉！



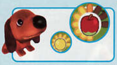
▲目标出现！屏幕下方的会出现一个明显的信号强弱的提示。



▲信号计将会在目标位置达到最大值。



▲被找到的东西将会被我的小脑袋牢牢记住，下次再遇到它们，就很好找到了。



▶按下△键，我就会伸出爪子将目标物体挖出来，哈哈，红苹果！



©artlist INTERNATIONAL
©2007 Yuke's

锻炼身体，保卫自己！

为了对付随时可能出现的危险，我拜在武术家くんくん老师的门下学习功夫。在冒险中不断地锻炼自己，我的体身体越发强壮了，至少……不至于在被野牛顶到屁股后就立刻扑街(汗！)



▶刚刚开始锻炼，自己的小身子骨实在是够弱，惭愧！





◀看到了吗！进步，这就是进步！我已经感觉到胳膊上有疙瘩肉了！

唉，总会有一些不友好的家伙

蛇啦、野猪啦、蝙蝠啦，这些家伙从来就不知道安分一点，每次我路过它们的领地，这些家伙都会毫不留情地向我发动袭击。嘿，看我跑的快还是你追的快！



▲有的时候，搞一些恶作剧也没什么大不了，小小地邪恶一下。这个家伙似乎没有发现我，悄悄地过去，打枪地不要！



▲汪汪！哈，胆子这么小，我还没用最大的嗓门儿呢，这么容易晕倒，怎么出来混的？



◀妈妈咪呀，野猪来了！

食物、昆虫、鱼类、花草，一个都不能少！

多种多样的收集要素完全可以满足玩家的收集欲，地图中的每个区域都会有很多独一无二的物品，想要将它们全部收集，这可是一项很大的工程哦！



▲想看小狗捉虫子吗，这回有得瞧了。游戏进行到中盘之后就可以捕捉场景中出现的各种昆虫。接近这些昆虫会有提示，按提示操作就会进入捕捉的画面，捕捉的方法那是相当地简单！





▲食物和花草的采集是最容易的，按照前面所说的方法使用"鼻子雷达"就可以将这些埋藏在地下的好东西一一找出，值得注意的是，游戏后期会有许多物品被令人生厌的野兽把守着，一定要尽量减小所受的伤害。





◀▲只要得到鱼钩，就可以让小狗在钓鱼台施展垂钓神技了。当鱼咬钩之后，计量槽中的色块会来回地游走，通过连打○键保持色块的位置，直到画面左上角的鱼标游到左边，就算钓上来了。

快乐地赚钱，激情地消费！

收集各种物品道具当然不会是白白地辛劳啦。在根据地的小村子里有专门的地点将收集的物品分类登录，第一次采集到的算作登录备案，随后采集到同种的物品便可以兑换成犬之岛的通行货币——骨头。入住旅馆、购买服装、餐厅就餐和快速地图移动都需要消费一定数量的骨头。所以，在冒险的途中一定要随时随地多采集些物品，不然囊中羞涩可就糗大了。



▲将一个大类的物品全部收集完成，就会得到奖励，看一下狗狗的穿戴就知道啦。

谁说帅哥就不可以带花的！





看我的新帽子漂亮吗？

哈哈，抱得美人归！

在我四处冒险的过程中，有一只名叫アマーリア的小狗对我十分体贴，在连日来的相处中，我们彼此之间产生了爱慕之情。于是，我们经常一同去看夕阳和大海，感情越来越深，表白的那一天，我的心砰砰地跳个不停，不过还好，有情人终成眷属，我们终于走到了一起，嘻嘻，羡慕吧！



激动人心的表白时刻，羞死人了！

还有距离啊，我要继续努力！





最幸福的一刻！

截然不同的命运之门开启！



本作的系统基本就是“《火焰之纹章》系列”（以下简称《FE》）的翻版，升级、武器耐久度、职业等看起来完全就是照搬《FE》，加上有点粗糙的画面、不够精美的人设、过低的难度以及老套的剧情，因此被人戏称为“《FE》庶民版”。但是不可否认本作仍有不少闪光之处，首先是采取了现在非常流行的多路线多结局设定，一共有三条路线可以选择，而且每条路线的地图、同伴、剧情截然不同，可以说整个游戏一共有70多章可以游玩，也算是相当厚道。其次是三个截然不同的结局，在没有心理防备之下足以被各种突然的剧情转变吓上一跳。至少，在没有《FE》玩的日子里，玩玩本作倒也不错。

文 玛娜　美编 NINA

Elvandia Story
エルヴァンディア ストーリー

艾尔梵迪亚物语	Spike	S・RPG
PS2 エルヴァンディアストーリー		日版
2007年4月26日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统篇 关键词解说

武器的耐久度

在每个武器后面都有两个数值，分别代表了该武器耐久度和耐久度最大值，当耐久度降低到0后，该武器就不能使用了，但是可以在道具店里买到修复武器耐久度的魔法，而且游戏后期也会出现道具“武器保护のお守り”使武器不受到磨损，配合神器使用效果更佳。

必杀

在攻击敌人时会有一定几率出现必杀，这个几率我们可以在战斗信息栏中看到，必杀攻击比起普通攻击来说伤害值突飞猛进，达到了惊人的程度，倘若被敌人以必杀击中非死即伤，所以在游戏中一定要密切关注战斗信息栏，不要不小心就中了招。

游戏中安全第一，可以使用魔法降低敌人的必杀出现率或提高我方的必杀出现率，在后期还会得到道具“必杀回避のお守り”，可以防止敌人的必杀攻击。

脱离战场

在战斗中死亡的同伴并不会就此消失，只是从战场上受伤脱离，在下一场战斗中无法使用罢了，所以追求全同伴存活通关的同学们尽可放心。另外，如果本来因脱离战场而不能使用的同伴由于剧情关系强制出场，HP就会变成原来的一半。

ゲラセウム

在游戏中，打败BOSS、打开宝箱以及访问特定房屋都可以得到ゲラセウム，ゲラセウム是光之神和暗之神的碎片，分成光暗两种属性，还有小、中两种尺寸。

ゲラセウム（小）可以用来开发高级武器、防具，ゲラセウム（中）则是给角色转职用的珍贵道具，如果后期发现ゲラセウム紧缺，这些碎片可以在试炼之塔中获得。

转职

想转职成高级职业需要满足以下几点要求：

1.拥有ゲラセウム（中）；2.本身是初级职业；3.等级达到10级；4.在非“战斗准备”画面时使用。

根据光暗属性不同，转职可以有两个选择，全凭个人喜好决定，当然，按照惯例还是推荐大家练满20级后才转职。



ニコラス研究室

当游戏进行到ニコラス加入队伍后，地图菜单的第二项会多出“ニコラス”这个选项，进入之后我们就可以开始进行各种实验和研究了。在这里可以看到关于光之神和暗之神的讲解、历史的说明，将道具“ゲラセウム（小）”上交后，还可以进行武器和防具的开发，S级的武器都是在这里才可以开发出来的。

随着ゲラセウム（小）数量增加，可以开发的物品也会随之增多，当开发出来的物品名前面出现一个不停转动的方形符号之后，该物品就可以取出放到仓库中使用。

除了研究装备之外，在这里还可以确认光ゲラセウム（小）和暗ゲラセウム（小）的收集情况和神像复原情况。





▲复原两个神像后会发生什么特别的事情呢？

©2007 Spike All Rights Reserved.

心得篇 游戏指南

提示

1 在游戏开始之前，第一个建议是请大家立刻打开选项菜单，将第一项“扩大战斗设定”切换至オフ关掉战斗画面，因为本作的战斗画面实在缺乏观赏性，而且更重要的是进入速度非常之慢，如果不想在接下来的战斗中遭受磨难就毫不犹豫地关掉它吧。当然，如果实在想看……那也没什么大问题。

2 在敌人和我方移动的时候按下○键不放便可以使移动速度加快，而按下START即可跳过剧情。

3 宝箱需要钥匙才能打开，如果没有钥匙的话工兵也可打开，但是门不需要钥匙，只要攻击它就可以。

4 这个游戏中不会出现“再移动”，所以即便我们原地不动打死了一个敌人，也不可能再移动并离开这个地方了。

5 虽然这个游戏很像《FE》，但它不是《FE》，所以在战场上看到非常美形、还有声优配音，怎么看都像是会加入我方的敌人或者BOSS时，千万不要尝试轮流换人上去站在敌人身边企图说得他加入——整个游戏只有第二章的皇太子需要主角靠近对话。如果他看起来确确实实很像自己人，那么不是在战斗结束后自动收得，就是在另一条分支路线中才能收到。

6 虽然在村庄和城镇中不是每一家都可以访问，但是还是不要漏掉它们，譬如真・路线第十六章中的一间房子中就有转职道具。

7 你会发现在游戏中出现了“体力のお守り”、“魔力のお守り”等物品，它们的作用是在升级时增加一项数值提升的几率，同时降低另一项数值提升的几率，有得必有失（只有生命力和幸运这两项数值不会降低另一项数值提升几率）。其实我们完全用不到它们，而且甚至都不用凹点，因为本作升级时各项属性实在是升得太快了……如果使用这些物品，反倒有可能起到适得其反的作用。

8 如果你实在想用第7条中提到的道具，可以选择牺牲魔法师的体力提升其他数值，虽然未必有好处，但是至少没有大的坏处。

9 少买武器，多攒钱。在后期，中高级武器都有敌人自动送上门，但是最终一战之前道具店里可以买到各种提升能力的秘药，喜欢追求完美的人可以拼命嗑一嗑。

分支路线（含严重剧透）

本作中一共有三条路线可以选择，而三条路线并非通过选项来确定，而是在第六章皇太子和两个守护骑士从山崖掉落的剧情发生后就决定好了。选择分支路线的关键在于第六章中ランバント、ヴァルモン、ワイツ三个大叔谁离BOSS最远，详情如下：

光・路线

发生前提及症状 ワイツ离BOSS最远，山崖崩塌后ワイツ幸存，记录框变成茶色。

结局 打败魔王之后，主角因为某些原因失去了记忆，残留下了很多谜团，让人非常不爽的结局。



暗・路线

发生前提及症状 ヴァルモン离BOSS最远，山崖崩塌后ヴァルモン幸存，记录框变成紫色。

结局 剧情向越来越黑暗的方向发展，在众多强制剧情之下，原来的同伴们一个接一个死去了，最后魔王化的主角完全变成了一个杀人鬼，向陪伴自己至今，仍然幸存着的同伴们展开了杀戮，最终成为了最高的王。



真・路线

发生前提及症状 ランバント离BOSS最远，山崖崩塌后ランバント幸存，记录框仍是蓝色。

结局 与同伴一起战败光之神和暗之神，没有人牺牲，大团圆的完美结局。



建议攻略顺序

就游戏难度而言，暗・路线>光・路线>真・路线，可以根据情况自由挑选。

就剧本精彩度而言，暗・路线=真・路线>光・路线，如果实在没有时间的话，完全可以省略光・路线。玛娜的建议是先进行暗・路线再开始真・路线，可以激励出隐藏着的斗志，如果是想体验失落感的话，就把两个路线反过来吧。

试炼之塔介绍



在游戏进行到一定的阶段，地图上就会出现试炼之塔以供练级——当然，我们的目标其实不是练级，因为这个游戏的难度实在有点低，我们真正的目标是收集塔内宝箱和BOSS身上的珍贵道具，这些珍贵道具有グラセウム（中）、グラセウム（小）以及提升能力的秘药，而且非常容易得手，所以开始战斗之前一定要带足钥匙和开锁的魔法，工兵也是必要的主力。

试炼之塔出现之后，第一次进入可以到第一层，第二次进入可以到第二层，以此类推，但是每两次进入之间必须经过一章剧情战斗。试炼之塔里面的结构非常简单，就是一个四四方方的大房间，四角放置宝箱，我方和敌人在房间两头排排站，虽然房间地面上的洞形状经常变化，但是打久了也超级无聊……

除了试炼之塔外，还有一个试炼的山洞，也是类似结构，并且可以获得各种道具，但是试炼的山洞里面会出现大量工兵，非常麻烦，不推荐入内。

特别篇 有爱者必读

二周目继承

一周目结束后，二周目可以继承ニコラス研究出的各种S级武器、防具以及神像的完成率。但是金钱、普通武器和防具等物均不可继承。

转职路线

根据转职时选择的光暗属性不同，转职后的职业会产生两条路线，在这里就让我们看看这些职业的特征和优劣之处吧。

战士系	特征	武器等级
勇者（光）	高命中、高防御、攻守兼优、可装备轻型盾	剑A、斧A
狂战士（暗）	高攻击、必杀攻击发动几率高、可装备轻型盾	剑A、斧B

骑士系	特征	武器等级
圣骑士（光）	高命中、高防御、高移动、可装备骑士盾	枪A
暗黑骑士（暗）	高攻击、高回避、可装备骑士盾	枪A

剑士系	特征	武器等级
剑圣（光）	HP较低、高命中、可装备高防御的盾牌	剑A
剑豪（暗）	HP较低、高攻击、高回避	剑A

突击兵系	特征	武器等级
斗将（光）	高防御、高HP、低移动、可装备巨大的盾牌	剑A、斧A
猛将（暗）	高攻击、高HP、低移动、可装备巨大的盾牌	剑A、斧A

工兵系	特征	武器等级
怪盗（光）	高敏捷、高攻击、高防御、高移动、低HP、不可装备盾牌	角色对应武器A
暗杀者（暗）	必杀攻击发动几率高、高回避、高敏捷、高移动、低HP、不可装备盾牌	角色对应武器A

僧侣系	特征	武器等级
司教（光）	高回复力、高魔防、低物防、低移动、低HP、不可装备盾牌	光A
异端审问官（暗）	可使用攻击魔法、高魔防、低物防、低移动、低HP、不可装备盾牌	光A、暗C

弓兵系	特征	武器等级
弓骑兵（光）	高攻击、高防御、高移动、低HP、不可装备盾牌	弓A
狙击兵（暗）	高回避、低HP、不可装备盾牌	弓A

魔术师系	特征	武器等级
贤者（光）	可使用回复魔法和各种攻击魔法、高魔防、低物防、低移动、低HP	暗A、光C
暗黑魔法师（暗）	高魔力、高魔防、低物防、低移动、低HP、不可装备盾牌	暗A



蜘蛛侠3

其实玩过了这个系列前两作的玩家，应该对本作还是有一些期待的，虽然前两作算不上优秀，但是作为一款由电影改编的作品来看，游戏还是能让玩家体会到蜘蛛侠那在城市之间荡来荡去的快感，这也是本作持续在国外网站游戏期待榜上保持前十名的原因之一。只不过拿到游戏之后，可能是之前期待过高的缘故，游戏那止步不前的素质实在难以令人满意，加上各种层出不穷的BUG和时不时地死机，不得不让人感叹："都是叫《蜘蛛侠3》，这游戏与电影的差距咋就那么大咧？"

文 多边形 美编 咕噜

蜘蛛侠3	Activision		ACT
PS2	Spider Man 3		美版
	2007年5月4日	1人	49.99美元
	无对应周边		对应全年龄玩家

系统解析

城市地图



▲城市地图上清晰的注明了势力分布，玩家的目标就是要让警察势力覆盖全城。

在游戏的任意时刻按下选择键，即可打开城市地图。在这个虚拟的纽约中，除了警察之外，存在着四大黑社会帮派，他们分别是天启帮(Apocalypse)、龙尾帮(Dragon Tails)、爆破帮(H-Bombers)和颓废帮(Waste Tribe)，地图上的那些圆点就表示他们的势力范围。包括警察在一起，这五大势力互相之间都是相互敌视的关系，而他们之间发生的各种冲突便是本游戏的副线任务部分，作为维护正义的蜘蛛侠，自然是站到警察这一边，游戏中称为治安巡逻(Crime Patrol)。

开启副线任务的方法是，在没有执行主线任务的状态下，来到地图上各个恶势力所在的位置，然后与该地的卧底接头，之后按照画面指示来完成数个清除帮派成员的任务(具体任务内容并不完全相同)，顺利完成所有条件之后，该地的恶势力即被宣告清除。需要注意的是，被清除的恶势力并不等于可以安枕无忧，他们随时有可能反扑过来再次占据该地区，所以在这里建议玩家先一心完成主线故事任务，然后再慢慢去打副线任务，直至警察势力覆盖整个城市(达到100%)。(这里还有一个原因是有关游戏BUG的，后文有详述。)

另外，在游戏过程中有时候会偷听到警察频道的呼叫(在漫画和电影中，蜘蛛侠就是通过一个可以窃听警察频道的接收器来除暴安良的)，在这个时候根据画面的提示按下△键也可以进行突发的副线任务。而有时候则可能只是路人看到蜘蛛侠的惊呼，如果你有兴趣，可以摆个POSE让路人拍张照片，可以增加经验值。

操作列表

按键	用途
左摇杆	控制移动
右摇杆	控制视角
×键	跳跃/飞行中加速
○键	蛛丝攻击/爬墙
△键	重攻击/调查
□键	轻攻击
L1键	强力攻击
L2键	闪避
R1键	蛛丝前冲
R2键	蛛丝飞行
R3键	视角回中
开始键	系统菜单
选择键	城市地图
←/→键	变身黑蜘蛛

拍照模式

按键	用途
↑键	开启/关闭拍照模式
左摇杆	移动镜头
右摇杆	上下控制焦点缩放
R1键	按下快门

升级系统

在画面左下方的标志上，红色槽表示蜘蛛侠的HP，被攻击之后部分槽变成白色，如果这个时候不再继续被攻击，那么HP可慢慢回复；下面的白色槽表示变身槽(后文有详述)；左边的圆形内数字表示目前获得的经验点数，外圈的蓝色槽是经验值，通过完成各种任务来增长，涨满一圈之后即增加1点经验点数，然后通过消耗不等的经验点数来获得更多的能力。

在普通蜘蛛人的状态下(变身为黑蜘蛛人的时候无法进行能力升级)，按开始键打开系统菜单，选择"Hero Update"即可进行能力升级，蜘蛛侠的主要能力分六种：物理攻击(Melee)、蛛丝捆绑(Mounts)、蛛丝攻击(Web Attacks)、直觉闪避(Vaults)、跳跃特技(Acrobatics)和空中攻击(Air Attacks)，每次升级都会为蜘蛛侠增加新的能力，在升级画面中对每个能力的按键方式有很清晰的说明，注意每个按键下方的横线表示按键时间的长短。

除此之外，在空中攻击与物理攻击、蛛丝捆绑与蛛丝攻击、直觉闪避与跳跃特技之间，还存在一种名为强力攻击(Adrenaline Attacks)的能力，这种能力都是通过L1键加上不同按键组合来发动的，攻击强度要超出物理攻击好几倍。



变身系统

在《蜘蛛侠3》电影中，蜘蛛侠会因为受到了外星寄生物的侵蚀而变身为黑蜘蛛侠。在这个状态下，蜘蛛侠的HP槽以及各种能力都会获得大幅度提升。变身的方法为，通过攻击敌人来积攒生命槽下的变身槽（白色），蓄到一定程度就可以按下十字键的左键或者右键发动变身，蓄满的时候画面会有主动提示。注意在受创的时候无法进行变身。

需要注意的是，当成为黑蜘蛛侠一段时间后，画面四周会越来越黑，这时就要赶紧按下十字键的左键或者右键恢，根据画面提示正确地按下相应按键才能摆脱黑蜘蛛侠的状态，否则时间太久就会GAME OVER。每次从黑蜘蛛侠恢复普通蜘蛛侠状态之后，大约会有45秒左右的时间无法再次变为黑蜘蛛侠。



警告 超级BUG提示！

当玩家在记忆卡中已经有了一个游戏存档而另开新档进行新游戏的时候，**新游戏会读取上一个游戏存档的城市黑帮势力分布情况作为新游戏的初始状态**，而这样有可能造成的问题就是，当玩家在新游戏中到达某个任务点需要进行黑帮清理任务，而该据点在上一个游戏中已经被警察势力成功占领的话，那么你就无法在这个点展开任务而导致游戏无法继续进行，并且**此时即使你删除上一个存档也无法恢复原有的情况，只能完全删除所有存档重新开始新游戏**。这个BUG出现在游戏初期的时候还好，如果你游戏进行到后期才发现的话就无药可救了，所以如果玩家决定要进行二周目的话，请务必用新的记忆卡或者删除原有的所有存档。

主线故事任务

与副线任务需要自己主动去寻找所不同的是，主线任务一般都会主动在画面上出现提示，有时候是一个绿色的惊叹号，有时候是一个金色的五角星，有时候则是某位角色的头像，在这些圆形图标下方的数字表示你目前到达该目的地的距离，而且你还会看到这些目的地都有一根巨大的绿色光柱一直照到天上，生怕你看不见。不过如果遇到某些有时间限定的任务而距离又比较远的话，那么请抓紧时间吧。

01 Feel the Burn

游戏初期的训练关，这里你会学会基本的攻击方式，以及如何拯救人质等操作。

02 Life in the Big City

游戏中的第二个训练关，主要练习利用蛛丝在空中飞行（其实是荡来荡去），以及在飞行过程中利用×键加速的技巧。按住R2键发动，松开R2键即放开蛛丝，紧接着再按R2键，以此类推利用蛛丝不断前进。在利用蛛丝飞行的时候，按住×键蓄力，松开R2键之后再松开×键即可往前猛冲一段，以跳到更远的距离。

03 H-Bombers Shakedown

这个任务实质上是属于副线任务的一部分，设置在这里的缘故是为了指导玩家如何进行副线任务。任务流程很简单，根据线报，爆破帮在城市中安置了炸弹，你需要去拆除炸弹，然后交给某个路人（对，就是某个NPC大众脸的路人），之后还要寻找某个证据，证据就在大街上一个特别醒目的木箱，打破后拿到证据去交给警察叔叔，最后再从一群黑帮手里夺取炸弹原型，交给警察即可。（佩服死设计这任务的人了……）



04 Breaking News

报社老板詹姆斯又要帕克去拍一些蜘蛛人作恶的照片上头条，“我知道蜘蛛侠是好人，但好人是卖不动报纸的！”这时一个恐怖电话打过来，帕克听到城市受到炸弹的威胁，毫不犹豫地出击了。

首先是一个拆除炸弹的任务，干掉天台上的敌兵后，将炸弹抛到水里，方法是当光标移动到绿色位置的时候按下△键，成功三次之后即可，注意有时间限制，不要失败太多次。然后清理掉大楼四周的七枚炸弹，之后又要去另外一个地方拆除炸弹，方法与第一次一样。最后收到敌人敢死队去炸大楼的消息，在那四个坏蛋跑到大楼之前干掉他们即可完成任务。



05 Cold-Blooded Candids

詹姆斯又不知道从哪里得到了城市中心公园有巨大蜥蜴出没的消息，命令帕克去拍几张照片回来，为了糊口，帕克只得硬着头皮去做。

赶到中心公园，果然有蜥蜴人



在那里……偷冰激凌吃……（汗），靠近蜥蜴之后，画面上方会出现指示条，离得太远无法拍照，太近又会惊动蜥蜴人，所以最好在指示条在绿色部分的时候开启拍照模式，拍下几张蜥蜴的靓照即可。然后蜥蜴又开始到处抢人，夺回人质把他们送到救护车就完成任务。



06 A Harry Situation

这个任务分两个阶段，首先要去中心公园的小桥上去等玛丽·珍（MJ），两个人谈到帕克与哈利之间的误会仍然无法消除（电影第一集中，绿魔人诺曼在与蜘蛛侠的战斗中不慎将自己置于死地，而他的儿子哈利认为是蜘蛛侠帕克杀死了自己的父亲），谈话结束后护送MJ回家，一路上MJ兴奋得大呼小叫“噢，这比过山车还过瘾！”

从MJ家出来后，遇到哈利的突然袭击，接下来是一段QTE游戏，首先利用L2和R2键躲避道路上的车辆，然后按△键开始QTE游戏，重复三次之后即可击败哈利。之后将哈利送到医院，完成这个任务后就学会使用黑蜘蛛侠状态进行游戏了。



▲这场战斗中有大量考验QTE按键反应的小游戏。

07 Crank Collar

报社老板詹姆斯因为胡乱写报道而惹恼了爆破帮，爆破帮的头子绑架了詹姆斯并在他脖子上安装了一颗遥控炸弹，又将他扔下了直升飞机，



一旦詹姆斯离直升飞机太远就会引爆脖子上的炸弹。蜘蛛侠初期的任务就是要全力追踪直升飞机，并摧毁两次爆破帮安装炸弹的阴谋，然后在某处大楼顶上与他们展开决战。

此处的杂兵基本不用理会，你只要等那个飞在空中的BOSS向你发射导弹的时候，根据画面提示及时按下○键将导弹扔回到他身上去，四颗导弹即可将他轰下来，然后冲上去直接攻击他，打掉大约三分之一血之后他又会回到天上去，如此反复三次之后就可以将他彻底打败，注意最后阶段的QTE千万要把握好。

08 Reptilian Rampage

关于上次蜥蜴人的事情，帕克决定去问问好友康纳斯博士。到了康纳斯博士的住处后，发现一片狼藉，从地上的摄像机中蜘蛛侠了解到了一件可怕的事情：康纳斯博士为了恢复自己的断臂，不惜往身体里注射了蜥蜴基因，结果因为没有控制好份量而导致自己变成了可怕的蜥蜴人……

一路追击蜥蜴人康纳斯博士的途中，还要解决他留下的麻烦，比如被车辆压住的行人（居然没压死……）、比如被吓得快摔下高楼的行人（没事待在天台作甚？）、比如在大街上与警察群殴的蜥蜴人（你可以发现警察其实不比蜘蛛侠弱多少……）等等，最终把康纳斯博士逼入了一个死胡同，他跳入下水道跑了……

09 Escape Under New York

继续上一个任务，下水道的追击战相对而言较为轻松，除了需要开门而进行的战斗外，其他均可一路略过，途中还会进行一次拯救市民的任务，将他们带到安全的地方即可。注意有种蜥蜴人会闪避你的攻击，对付他们的办法就是在他们面前按2键空翻到他们背后再攻击，他们就无从防范了。

10 Hunter or Hunted

在后期，蜘蛛侠会遇到猎人克拉文，这也是蜘蛛侠的老对头，他正在这里带领手下疯狂屠杀蜥蜴人，要知道这些蜥蜴人也是被感染的正常人，只要能找到康纳斯博士就可以将他们恢复原样。克拉文可不管这些，大摇大摆地扬长而去，还给蜘蛛侠设下了一个陷阱。这一路没别的，就是往前跑啊跑、跳啊跳、飞啊飞，反正不要被身后的大钻头给追上就可以了。

11 Rumble Down Under

紧接着迎来与康纳斯博士的决战（其实也算不上决战，后面还要打的），基本可以无视旁边的杂兵，专心痛殴博士即可。最后阶段在一段QTE之后追上了博士，可是……

12 The Unsual Suspects

回到地面上之后，需要找龙尾帮的人打探一下情报，找到最近的一个带有问号的龙尾帮据点，与线人对话后展开一系列例如制止斗殴、救人质、找证据、拆炸弹等副线任务。一个点完成后如果没有出现线索就继续下一个，直到找到线索为止（绿色感叹号标志，其实就是一大群蜥蜴人和龙尾帮在那里斗殴而已……）。

13 The Cornered Animal



这实际上是与克拉文的BOSS战，依然是个没什么头脑的BOSS，继续无视身边的杂兵，集中攻击克拉文吧。打掉他一半HP之后，他会喝下药水，开始在场地里狂奔，这时你就要把注意力放在场地中的杂兵身上，将杂兵清理干净之后，克拉文就会停下来（再次佩服死设计这任务的人……）。再次打掉他剩下HP约三分之一量之后，他又开始发疯似的狂奔（你累不累啊？要不要喝口水？我不打你还不成吗？）。如此反复三次之后便可让他安静下来。

14 My, What Big Teeth You Have

终于在一处厂房的发电机房找到了康纳斯博士（你听这地方就能猜到接下来要发生什么），变身为巨大蜥蜴怪兽的康纳斯博士根本无法直接进攻，这里的BOSS战分三个阶段：

第一阶段，康纳斯博士会用前冲攻击，这时你可以站在发电机旁边，利用博士在前冲的时候不会改变方向的弱点，等博士冲过来的时候突然闪开，引诱他撞向发电机。撞坏两台发电机之后完成第一阶段；

第二阶段，博士吃过两次亏之后就再不会上当了，他会更加主动地向你发动攻击，这时有一定几率会出现QTE战斗（又想起了《战神Ⅱ》，'学'得太像了……），利用QTE战斗爬上蜥蜴的背部，然后掌握好平衡——也就是移动方向键保持画面中的游标在中间位置，一旦博士跑到发电机后面，又会出现QTE按键提示（一般都是按○键），将博士撞向发电机；

第三阶段，剩下的最后一台发电机非常"配合"地熄火了……在房屋两端有两个开关（为什么要两个？为什么？），利用时间差快速将这两个开关打开后，再重复第二阶段的攻击方式即可搞定康纳斯博士。



15 Lizard Left-overs

博士虽然恢复正常，但是仍有一些残余的蜥蜴人还在城市中捣乱，赶快去制服他们吧。



16 Wild Bat Chase

回到报社后，老板詹姆斯又在暴跳如雷，虽然他已经用黑蜘蛛侠的照片做了头条，但是销量依然不见涨，原来时下最热门的消息不是黑蜘蛛侠，而是传闻在哥伦比亚大学里出没的吸血鬼，詹姆斯立刻命令帕克去拍几张照片回来，否则就会让艾迪·布洛克代替他的位置。

毫无头绪的帕克只好求助于警方，找到一辆警车后蹲在车顶偷听消息，很快便有人报案说在哥伦比亚大学又发现了吸血鬼的踪迹，那么就赶紧过去吧，要抓紧时间哦。没想到与吸血鬼的第一次交锋就顺利地拍到了十分到位的照片。

17 By the Dawn's Early Light

康纳斯博士对于外星寄生体的研究毫无进展，帕克决定自己试试，但是几个小时过去了，直到深夜也毫无任何头绪，心烦意乱的帕克对MJ的电话也粗口相向。这时听到深夜里传来女士的尖叫，正是满腔怒火的帕克决定去找人撒撒气："你真是挑错了时候！"

果不其然又是吸血鬼在猥亵女士，与他的BOSS战初期因为是黑夜的缘故，所以你的任何攻击对他都是无效的，你需要做的是在屋顶中间四根柱子之间结网，然后引诱他冲过来并黏住他三次。之后天亮了，你的攻击对他就可以造成伤害了，打掉他一半HP之后，又会发生QTE战斗，将其击落到地面后继续痛击之。



18 Crowd Control

原来这个吸血鬼叫迈克尔·魔比斯，他变成吸血鬼并非他的本意，是因为他的妻子弗朗西斯最近发生了奇怪的变化。蜘蛛侠一边要康纳斯博士照看他，一边去找弗朗西斯问个究竟。（注意去那个吸血鬼头像的地点）

着了魔道的弗朗西斯·魔比斯正在大街上带领小喽喽们大肆破坏，正义的蜘蛛侠自然不容他们作恶，注意某些拿着盾牌的敌人可以先用○键将他们的盾牌粘掉后再进行攻击，清理掉这些杂兵后，还要去救出两名被毒气罐车吸引的路人（找死么？），再清理掉几波敌兵后即可展开与弗朗西斯的BOSS战。

在屋顶与弗朗西斯的BOSS战很简单，首先利用四角的雷达（哪个头脑不清醒的这样安装雷达！）将弗朗西斯的攻击波反射到中间的石柱上，然后在黄色圆圈的位置按△键，根据提示交替连点L1和R1键拔出石柱上的图腾，如此四次之后弗朗西斯就逃之夭夭了。



19 Tribal Takedown

为了帮助吸血鬼迈克尔，只能找到他的妻子弗朗西斯，为了找到她的老巢，只能通过颓废帮来打听。这个任务与第12个任务类似，找到带问号的颓废帮据点，慢慢搜寻线索，直到绿色惊叹号图标的出现。

20 Family Reunion

帕克好心将迈克尔带到他妻子处，没想到这个已经走火入魔的婆娘根本不管她丈夫的死活，反而利用魔力激活她丈夫与蜘蛛侠作战。首先将迈克尔引到窗口的阳光下，发现他依然对阳光过敏，利用两处窗口令迈克尔产生硬直，然后再攻击他。这个期间弗朗西斯会去修复窗户，所以要两边替换着打。将迈克尔打得还剩一丝血的时候，弗朗西斯开始利用自己的HP给迈克尔补血以供他继续战斗，重复上面的打法，三次之后即可击败他们。

第二阶段，弗朗西斯利用幻象来攻击蜘蛛侠，你看到的MJ、哈利、詹姆斯和康纳斯博士都是幻象，只有变为黑蜘蛛侠才能识破他们，在打掉弗朗西斯三分之一HP之后，她会利用声波将你变为普通蜘蛛人，之后你就有45秒时间无法变身为黑蜘蛛侠，较为稳妥的办法是按R2键吊在空中，等待时间过去。反复几次之后即可击败弗朗西斯。

21 Stunt Double



将魔比斯夫妇送到康纳斯博士那里去之后，帕克回到了报社，这时詹姆斯给他和艾迪下了最后通牒：谁想拿到报社记者的正式带三保合同，谁就得赶快拿出几张精彩的照片来！

帕克无奈之下只能利用自身的特技来作弊，首先在街道的指定大楼外安装四个固定的照相机，然后变身为黑蜘蛛侠，邀请一位路人来配合表演。前三个光圈只要荡过去就可以，最后一个光圈需要你从很高的地方跳下来并正好落到光圈里。注意这个任务有时间限制，手脚麻利点吧。

送走惊魂未定的路人，蜘蛛侠又接到警察的求助，原来有一个和他一模一样的人正在大街上作恶。帕克赶过去一看，原来是艾迪冒充自己在败坏自己的名声，怒不可遏的他狠狠地教训了艾迪一顿（其实也就是一拳将他撂倒）。

22 My Way or the Subway

帕克正准备去赴与MJ的约会，在路上突然遇到沙人抢劫运钞车，看看还有一点时间，蜘蛛侠还是抓紧时间维护正义吧。

第一阶段是无法攻击沙人的，只能小心地在他身边兜圈子，等到火车靠近的时候可能出现QTE按键，将沙人扔到火车上去。每次都会往下落一层，三次之后就会到达最底部。这时必须变身为黑蜘蛛侠才能攻击他，每攻击掉他的四分之一HP之后，沙人会卷起沙尘暴，这时就要跳到水管上打开水龙头冲水才能让他停下来，然后继续进攻。如此四次之后，沙人也败在了你的手下。

23 My Dinner with MJ



帕克紧赶慢赶，总算赶上了与MJ的约会，但不知怎么搞的，他的脾气变得十分暴躁，毁了这场约会。帕克执意要将MJ送回家，这一路空中之旅与上次一样，MJ依然大呼小叫，不过这可不是兴奋得，而是害怕得惊声尖叫。路上还遇到一群小流氓的骚扰，帕克毫不客气地给了这群不识时宜的家伙们一顿胖揍。送MJ回家之后，MJ希望他俩分开一阵子，清醒过来之后的帕克明白自己再也不能身穿黑色蜘蛛服了，否则迟早要被它所控制。他来到教堂拼命脱下了黑蜘蛛服，但是却被一路跟踪过来的艾迪发现了不为人知的秘密……

24 The Final Showdown

回到家中的帕克从新闻上看到有人绑架了MJ，原来是艾迪变成的毒液联合沙人一起向蜘蛛侠示威，蜘蛛侠虽然知道一人之力难以战胜他们，但为了心爱的女人也只好出击。这次的战斗分四个阶段：

第一阶段，沙人卷起沙尘暴攻击，你只有等他向你扔炸弹的时候，利用QTE将炸弹扔回去，可以造成他一段时间的硬直，然后趁机攻击他，差不多来回四次之后即可击败沙人；

第二阶段，毒液的攻击强度和速度都比你快，他的状态也分三个阶段，一开始还可以硬拼，愤怒状态后就要且战且退，狂暴状态就只能依靠QTE来攻击他。幸好这个时候哈利前来相助，齐心协力仁者无敌，两个回合之后就击败了毒液；

第三阶段，原以为一切都结束，没想到毒液诬陷蜘蛛侠，说蜘蛛侠杀死了沙人的女儿，爱女心切的沙人愤怒地变成巨人，此时无法直接攻击他，只能等到他身边出现黄色圆圈的时候，站在里面将哈利送来的炸弹扔进沙人的身体里，一共需要扔四颗。好不容易扔完了之后，哈利正要引爆炸弹，一不小心却被毒液推进了沙人的身体里，沙人爆炸了，但是哈利也……

第四阶段，没有了哈利的帮助，蜘蛛侠不得不独自面对毒液，失去好友的愤怒转化为力量的拳头，无情地向毒液挥去。这个阶段的战斗与第二阶段类似，只不过毒液的攻击手段更多，速度更快，威力更大。达到狂暴阶段后，你需要将场地角落的钢条砸向毒液，利用声波将他逼回初始状态，差不多反复四次之后就能击败他。

结局? 完成了主线模式之后，并不表示游戏结束，更多的副线任务还等待着玩家。而升级系统仅靠故事模式的那些经验是绝对无法升至全满的。为了最强的蜘蛛侠，请玩家继续在游戏中努力吧！





FFT征途攻略

PS上的经典战棋游戏《最终幻想战略版》移植到PSP上，这次虽然并非对原系统、画面等进行大幅改动的复刻，但是16：9宽屏显示、新同伴、新CG、新职业、新剧情、新战斗、通信合作等多项新增要素还是体现了制作者的诚意。虽然使用技能时拖慢会有些影响，但整体质量仍是上佳，玩过前作的玩家可追寻新的要素和剧情细节的补完，没玩过的就更没有理由再次错过这样的作品。本文尽量把完整通关所需要的资料整合在一起，无论是必要的各职业技能情报、流程要点攻略还是隐藏同伴的加入，乃至新增的战斗情报，希望这些能够让玩家能够尽快上手和完成本作。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 曹纲

美编 NINA

FINAL FANTASY TACTICS®

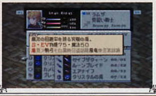
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

PSP	最终幻想战略版 狮子战争	Square Enix	S·RPG
	FINAL FANTASY TACTICS 狮子战争		日版
	2007年5月10日	1~2人	4800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

系统讲解

系统特色

本作和一般的战棋游戏系统有不少不同，有些特有设定得事先了解，此外多查看游戏中的チュートリアル以及按SELECT出现的帮助可以了解更多方面。



1.CT

按照各单位的SPEED和行动来决定战斗中的行动次序，这直接表现在CT值上面。可在战斗中按△键，出现的菜单选择第一项来查看目前的行动次序。

2.勇气和信仰

勇气(BRAVE)会影响到空手和部分武器的伤害值，决定反应技能(リアクションアビリティ)的发动率(BRAVE%)以及隐藏物品入手时的稀有品几率。勇气低于10在战场上会变成小鸡，低于5会离开队伍。改变勇气的技能在战后约有1/4的改变是永久的，例如提升5点勇气的话，战后约永久提升1点，部分游戏中的选择也会影响到勇气值。

信仰(FAITH)会影响魔法的威力和命中率，但是也会导致魔法防御力低下。信仰高于95会离开队伍，因此要控制好信仰的变化。改变信仰的技能同样会造成约1/4的永久改变，可按照自己的需要来主动调整。

3.蓄力时间

不少技能(例如黑魔法、白魔法、召唤术等等)在发动时都会有蓄力的阶段，蓄力完成后才会发动，因此黑魔法等使用时要选择是针对该单位还是该单位所处的位置，前者的话即使已经移出自己的攻击范围也同样有效。这些在中前期是相当重要的，时机、对象都要仔细考虑，敌人经常会带着锁定的魔法冲到我方阵中，或者移动到我方相邻位置一同接受回复。

4.JUMP

本作战场的地形有明显的高低差，而移动到有高低差的地方就要靠JUMP能力来顺利通过。例如JUMP4能够从1H(高度1的地点)直接跳到相邻的5H，而JUMP3的单位就不行，这在某些地形起伏较大的战场相当重要。

5.JP

在战斗中行动成功都可获得JP，但只是目前自己职业的JP，和装备的第二技能无关。JP可用来学习该职业的各种技能，随着获得的JP总量的提升，职业等级也会随之上升，从而达到更高职业的转职条件，这些条件具体可参考后面的职业相关内容。获得JP的方法有3种：

①在战场上行动成功。
②在战场上有同伴行动成功，其他同伴都可获得该同伴职业的少量JP。
③完成仕事。

职业

职业和技能是本作系统的核心内容，通过职业、技能和装备的组合，可创造出最适合自己的战术。这里给出全部基本职业的转职条件以及技能情报，还附上了个人的简评。至于剧情角色的特殊职业，由于篇幅原因会放到之后的研究中。技能分为四种，分别是攻击技能(アクションアビリティ)、反应技能(リアクションアビリティ)、支援技能(サポートアビリティ)以及移动技能(ムーブアビリティ)，每个人可各样都装一种已经习得的，此外自己目前职业的攻击技能会占据第一格的位置。

见习い战士

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C-EV：5
默认能力	剑、斧装备可能
转职条件	无

アクションアビリティ[基本技]

名称	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ためる	300	自身	1	物理AT+1
体当たり	80	1	1	20%几率后退，绝对命中
投石	90	4	1	20%几率后退
手当て	150	1/2	1	暗暗、沈默、毒状态解除

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件
反击タックル	180	近接物理攻击

サポートアビリティ

名称	JP	效果
斧装备可能	170	可装备斧
まじゅう使い	200	高低差3H以内的我方邻近怪兽增加隐藏技能
防御	50	行动指令里面追加防御一项
取得JPUP	250	取得JP1.5倍

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
MOVE+1	200	MOVE+1

职业简评

最基础的职业，但是有不少实用的技能，首先要学的就是取得JPUP，这会让JP的增长更加快速。ためる、投石都是练级的好技，而MOVE+1消费JP也不多，可尽快习得。

©1997,2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARATER ILLUSTRATION:Akihiko Yoshida
Font Creation:Arphic Technology CO.,LTD

アイテム士

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C—EV：5
默认能力	アイテム投げ、铳装备可能
转职条件	无

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
オートポーション	400	HP受到伤害	使用药品回复

サポートアビリティ

名称	JP	效果
アイテム投げ	350	扔物品的距离增加
メンテナンス	250	防止装备被偷盗或破坏
装备変更	0	在战斗中可变更装备

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
アイテム发见移动	100	移动后发现隐藏物品

职业简评 另一基础职业，ポーション、フェニックスの尾是优先习得的技能，尤其是后者，即使是在游戏后期也会发挥作用。オートポーション可保证前卫的安全，要提升中后期的后果，就要逐步卖光所有的ポーション以及ハイポーション，以便能够使用最高效的回复药来回复。メンテナンス对于后期稀有装备较多时是必要的保护，而アイテム发见移动则可用来寻找一些隐藏物品，其中第4章后期有不少稀有物品不可错过。注意发现物品有普通和稀有之别，稀有的发现几率是(100—BRAVE)%，因此用来寻找物品的同伴要尽量降低他的勇气值。

アクションアビリティ［アイテム］

名称	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ポーション	30	1	1	HP30回复
ハイポーション	200	1	1	HP70回复
エクスポーション	150	1	1	HP150回复
エーテル	300	1	1	MP20回复
ハイエーテル	400	1	1	MP50回复
エリクサー	900	1	1	HP、MP全回复
毒消し	70	1	1	毒回复
目药	80	1	1	暗暗回复
やまびこ草	120	1	1	沈默回复
乙女のキッス	200	1	1	カエル回复
金の针	250	1	1	石化回复
圣水	400	1	1	アンデット、吸血回复
万能药	700	1	1	石化、暗暗、混乱、沈默、オイル、カエル、毒、睡眠回复
フェニックスの尾	90	1	1	战斗不能回复，HP 1～20回复

ナイト

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C—EV：10
默认能力	剑、骑士剑、重装备可能
转职条件	见习い战士LV2

アクションアビリティ［战技］

名称	SPPED	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ヘッドブレイク	立刻	300	武器依存	1	头部装备破坏
アーマーブレイク	立刻	400	武器依存	1	胴装备破坏
シールドブレイク	立刻	300	武器依存	1	盾破坏
ウエポンブレイク	立刻	400	武器依存	1	装备武器破坏
マジックブレイク	立刻	250	武器依存	1	扣除最大MP的一半
スピードブレイク	立刻	250	武器依存	1	SPEED—2
パワーブレイク	立刻	250	武器依存	1	物理AT—3
マインドブレイク	立刻	250	武器依存	1	魔法AT—3

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
装备武器ガード	250	武器攻击	装备武器的回避值有效

サポートアビリティ

名称	JP	效果
重装备可能	500	兜和铠可装备
盾装备可能	250	盾可装备
剑装备可能	400	剑可装备

职业简评 一般作为过渡职业，ブレイク系列技在特定战斗中会比较有效，但是普遍需要较多的JP。装备武器ガード只有在后期有强力武器时才会发挥作用，总的来说意义不大。

弓使い

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C—EV：10
默认能力	弓、自动弓、盾装备可能
转职条件	见习い战士LV2

アクションアビリティ［チャージ］

名称	JP	SP	射程/垂直	范围/垂直	效果
チャージ+1	100	34	武器依存	1	AP+1攻击
チャージ+2	150	25	武器依存	1	AP+2攻击
チャージ+3	200	20	武器依存	1	AP+3攻击
チャージ+4	250	14	武器依存	1	AP+4攻击
チャージ+5	300	12	武器依存	1	AP+5攻击
チャージ+7	400	8	武器依存	1	AP+7攻击
チャージ+10	700	5	武器依存	1	AP+10攻击
チャージ+20	1200	3	武器依存	1	AP+20攻击

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
SPEEDセーブ	900	HP受到伤害	SPEED+1
矢かわし	450	受到弓、自动弓的攻击	回避弓、自动弓的攻击

职业简评 弓的威力不高，一般只有在有明显地形差的战斗中，用来抢占制高点。技能方面精神统一会非常有用，而SPEEDセーブ配合不死香水之类的也会有奇效。顺便说一下，自动弓是直线攻击的，遇到太近的敌人，可攻击他直线上身后的地方，这样就可以击中他了，铳(火枪)也有类似的用法。

サポートアビリティ

名称	JP	效果
自动弓装备可能	350	自动弓可装备
精神统一	400	必定命中

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
JUMP+1	200	JUMP+1

モンク

基本数据	MOVE：3/JUMP：4/C—EV：20
默认能力	格斗
转职条件	ナイトLV3

アクションアビリティ［拳术］

名称	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
里回し拳	150	自身	2/0	—
连续拳	300	1/1	1	—
波动击	300	3/3	1	—
地烈斩	600	4方	8/2	地属性
秘孔拳	300	1/0	1	死の宣告
气孔术	200	自身	2/0	石化、暗暗、混乱、沈默、バーサク、カエル、毒、睡眠、ドンムーブ、ドンアクト回复
チャクラ	350	自身	2/0	HP、MP回复
苏生	500	1/0	1	战斗不能解消、HP20%回复

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
濒死HP回复	500	濒死	濒死时HP全回复
カウンター	300	物理攻击	反击
ハメドる	1300	受到人类的物理攻击时	取消对方的攻击动作且反击

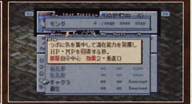
サポートアビリティ

名称	JP	效果
格斗	200	素手攻击力1.5倍

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
HP回复移动	300	移动后HP回复最大HP的10%+1

职业简评 武僧(モンク)的技能有很多是相当实用的，无论是回复和辅助用的チャクラ、苏生、气孔术，还是战斗用的波动击、地烈斩，都是强力而无消耗的技能。缺点么，主要是拳术习得的JP也普遍较多。



白魔道士

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C—EV：5
默认能力	无
转职条件	アイテム士LV2

アクションアビリティ［白魔法］

名称	JP	SP	MP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ケアル	50	25	6	4	2/1	HP小回复
ケアルラ	180	20	10	4	2/1	HP中回复
ケアルガ	450	15	16	4	2/1	HP大回复
ケアルジャ	800	10	20	4	2/1	HP特大回复
レイズ	200	25	10	4	1/1	战斗不能回复、HP小回复
アレイズ	600	20	20	4	1/1	战斗不能回复、HP完全回复
リレイズ	1000	15	16	3	1/1	战斗不能自动回复
リジェネ	350	25	8	3	2/0	每回合回复最大HP的1/8
プロテス	70	25	6	3	2/0	物理伤害减少
プロテジャ	600	15	24	3	2/3	プロテス的大范围版
シェル	70	25	6	3	2/0	魔法伤害减少
シェルジャ	600	15	20	3	2/3	シェル的大范围版
ウォール	400	25	24	3	1/1	プロテス和シェル同时有效
エスナ	300	34	18	3	2/2	状态异常回复
ホーリー	600	17	56	5	1/1	圣属性伤害

职业简评 回复系职业，白魔法无论是初期还是后期都能对我方起到重要作用，而惟一的攻击技ホーリー还是算术的最佳搭档，后期仍然要不断累积JP来习得更多的白魔法。

サポートアビリティ

名称	JP	效果
魔法防御力UP	400	魔法伤害减少

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
リジェネーター	400	伤害	自身リジェネ



小贴士1 NEW GAME时在主人公的名字处输入"BGMききたい"可进入声音模式。

黑魔道士

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：5
默认能力	无
转职条件	アイテム士LV2

アクションアビリティ［黑魔法］

名称	SP	JP	MP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ファイア	25	50	6	4	2/1	炎属性魔法攻击，伤害值小
ファイラ	20	200	12	4	2/2	炎属性魔法攻击，伤害值中
ファイガ	15	500	24	4	2/3	炎属性魔法攻击，伤害值大
ファイジャ	10	900	48	4	2/3	炎属性魔法攻击，伤害值特大
サンダー	25	50	6	4	2/1	雷属性魔法攻击，伤害值小
サンダラ	20	200	12	4	2/2	雷属性魔法攻击，伤害值中
サンダガ	15	500	24	4	2/3	雷属性魔法攻击，伤害值大
サンダジャ	10	900	48	4	2/3	雷属性魔法攻击，伤害值特大
ブリザド	25	50	6	4	2/1	冷气属性魔法攻击，伤害值小
ブリザラ	20	200	12	4	2/2	冷气属性魔法攻击，伤害值中
ブリザガ	15	500	24	4	2/3	冷气属性魔法攻击，伤害值大
ブリザジャ	10	900	48	4	2/3	冷气属性魔法攻击，伤害值特大
ポイズン	34	150	6	4	2/2	毒伤害
トード	20	500	12	3	1	对象变成青蛙
デス	10	600	24	4	1	对象即死
フレア	15	1000	60	5	1	魔法攻击，伤害值大

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
魔法返し	500	魔法攻击	用魔法反击

サポートアビリティ

名称	JP	效果
魔法攻击力UP	400	魔法伤害上升

职业简评

初中期的作战主力，威力强大，又有一定的攻击范围，配合魔法攻击力UP以及属性强化的装备更能充分发挥实力。

召唤士

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：5
默认能力	无
转职条件	时魔道士LV3

アクションアビリティ［召唤魔法］

名称	SP	JP	MP	射程/垂直	范围/垂直	效果
モーグリ	34	110	8	4	3/2	范围内我方HP少量回复
シヴァ	15	200	24	4	3/2	范围内敌人冷气属性伤害
ラムウ	15	200	24	4	3/2	范围内敌人雷属性伤害
イフリート	15	200	24	4	3/2	范围内敌人炎属性伤害
タイタン	10	200	24	4	3/2	范围内敌人地属性伤害
ゴーレム	25	500	40	自我中心	我方全员	抵挡敌方物理攻击
カーバンクル	20	350	30	4	3/2	范围内我方リフレク
バハムート	7	1600	60	4	4/3	范围内敌人大伤害
オーディン	8	900	50	4	4/3	范围内敌人大伤害
リバイアサン	8	860	48	4	4/2	范围内敌人水属性伤害
サラマンダー	8	860	48	4	3/2	范围内敌人炎属性大伤害
シルフ	15	400	26	4	3/2	范围内敌沉默
フェアリー	15	400	28	4	3/2	范围内我方HP回复
リッチ	10	600	40	4	3/2	范围内敌最大HP1/2伤害
クリュプス	9	1000	62	4	3/2	范围内敌人大伤害
ゾディアーク	6	—	99	4	4/3	范围内敌人超大伤害

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
濒死MP回复	400	濒死	MP完全回复

サポートアビリティ

名称	JP	效果
消费MP半减	1000	消费MP1/2

职业简评

"《FF》系列"标志性的召唤兽，在本作中也有登场。它们的效果范围相当大，但是咏唱时间过长是致命缺点。反倒是ゴーレム等辅助效果的使用得更多。消费MP半减相当有用，当然，需要的JP也相当可观。

时魔道士

基本数据	MOVE：3/JUMP：3
默认能力	无
转职条件	黑魔道士LV3

アクションアビリティ［时魔法］

名称	SP	JP	MP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ヘイスト	50	100	8	3	2	CT进行值1.5倍
ヘイスジャ	15	600	30	3	1/3	ヘイスト的强化版
スロウ	50	80	8	3	2	CT进行值1/2
スロウジャ	600	15	30	3	2/3	スロウ的大范围版
ストップ	15	350	14	3	2	CT进行停止
ドンムブ	34	100	10	3	2/1	不可移动
レビテト	50	200	8	4	2/1	浮游状态、地属性攻击无效
リフレク	50	300	12	4	1	リフレク状态
クイック	25	900	24	4	1	CT100
グラビデ	17	250	24	4	2/1	对象的最大HP1/4伤害
グラビガ	10	550	50	4	2/3	对象的最大HP1/2伤害
メテオ	5	1500	70	4	4/3	落下陨石给予伤害

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
濒死クイック	800	濒死	CT100
MPすり替え	400	受到伤害	用MP的减少来代替HP受到的伤害

サポートアビリティ

名称	JP	效果
ショートチャージ	1000	蓄力时间减半

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
テレポ	650	マップ全体转移移动
浮游移动	540	永久レビテト

职业简评

强力的辅助系角色，加速、减速、重力都是经常能用上的技能，而ショートチャージ更是后期咏唱时间过长的召唤魔法之类的救星。习得テレポ的话，会让某些关卡的难度大为降低，不妨尽早习得。

シーフ

基本数据	MOVE：4/JUMP：4/C-EV：25
默认能力	无
转职条件	弓使いLV3

アクションアビリティ［盗む］

名称	SP	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ギル取り	立刻	10	1/1	1	偷钱
ハートを盗む	立刻	150	3	1	异性魅惑
兜を盗む	立刻	350	1/1	1	偷盗敌人的头装备
铠を盗む	立刻	450	1/1	1	偷盗敌人的体装备
盾を盗む	立刻	350	1/1	1	偷盗敌人的盾
武器を盗む	立刻	600	1/1	1	偷盗敌人的武器
アクセサリを盗む	立刻	500	1/1	1	偷盗敌人的饰品
EXPを盗む	立刻	250	1/1	1	偷盗敌人的EXP

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
警戒	200	伤害	防御
ギルガメの心	200	伤害	夺取金钱
キャッチ	200	投げる	接获投掷的武器

サポートアビリティ

名称	JP	效果
密猎	200	打倒怪兽后在毛皮骨肉店可买到相应的物品

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
MOVE+2	560	MOVE+2
JUMP+2	500	JUMP+2

职业简评

在本作中大为活跃的职业，各项偷盗的技能是我们扒光敌人的工具，キャッチ是收集最强装备不可缺少的，密猎更是和很多稀有装备都有关，尽量多攒JP来都学会吧！



话术士

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：5
默认能力	まじゅう语
转职条件	阴阳士LV3

アクションアビリティ［话术］

名称	SP	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
劝诱	立刻	100	3/3	1	劝诱敌方加入
说得	立刻	100	3/3	1	CT为0
ほめる	立刻	200	3/3	1	BRAVE+4
おどす	立刻	200	3/3	1	BRAVE-20
说法	立刻	200	3/3	1	FAITH+4
解法	立刻	200	3/3	1	FAITH-20
死の予言	立刻	500	3/3	1	死の宣告状态
商谈	立刻	100	3/3	1	获得金钱
悪口	立刻	300	3/3	1	バーサク状态
ダーラボンのまね	立刻	300	3/3	2	睡眠状态

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
耳指ガード	300	话术	话术无效



▲劝诱可为我军增加重要战力，注意除怪物外只能劝诱异性。

职业简评

在游戏中实际登场的机会不多，但是劝诱、调教、まじゅう语要尽早学会，养小猪之类的可少不了他。改变勇气和信仰的话术也会用得着，比如用它来降低勇气以便拿到稀有道具……

サポートアビリティ

名称	JP	效果
铳装备可能	800	铳可装备
调教	500	打到20%以下HP的怪兽加入
まじゅう语	100	可对怪兽使用话术

小贴士2 编成时在蛋和旁边非蛋的单位间快速移动，可以看到蛋中究竟是什么。

阴阳士

职业简评 因为有着对BOSS非常好用的命吸唱，使得阴阳士的实用程度明显上升。一些造成异常状态的技也可以用用，不过后期有了舞娘之后就很少派上用场了。



基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：5
默认能力	无
转职条件	白魔道士LV3

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
使用ＭＰ吸收	250	魔法	吸收所受魔法消费的MP

サポートアビリティ

名称	JP	效果
防御力ＵＰ	400	物理伤害降低

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
移动距离天候无视	200	移动时不受天气影响
ＭＰ回复移动	350	移动后MP回复

アクションアビリティ［阴阳术］

名称	SP	JP	MP	射程/垂直	范围/垂直	效果
暗缚符	50	100	4	4	2/1	对象くらやみ状态
魔吸唱	50	200	2	4	1	对象的最大MP1/3吸收
命吸唱	50	350	16	4	1	对象的最大HP1/4吸收
信祈仰祷	25	400	6	4	1	对象处于フェイス状态
信疑仰祷	25	400	6	4	1	对象处于イノセン状态
腐生骸尸	20	300	20	4	1	对象处于アンデッド状态
沈默唱	34	170	16	4	2/1	对象处于ちんもく状态
勇猛狂符	20	400	16	4	1	对象处于バーサク状态
狐鸡鼠	25	200	20	4	1	对象BRAVE−30，战斗後−7
乱心唱	20	400	20	4	1	对象处于こんらん状态
绝装魔脱	34	800	34	4	1	对象的魔法效果解除
不变不动	20	100	10	4	2/0	对象处于行动不能状态
无邪睡符	17	350	24	4	2/1	对象处于ねむり状态
碑封印	10	600	16	4	1	对象处于石化状态

风水士

基本数据	MOVE：4/JUMP：3/C-EV：10
默认能力	无
转职条件	モンクLV4

职业简评 风水技是看自己所处的地形来决定发动的技的，学习一些雕塑、茑地狱等最多出现的地形技就可以多数时候派上用场了。攻击力UP是强化攻击效果的必须技，主力需要尽快习得。

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
移动距离地形无视	220	移动时不受地形的影响
溶岩上移动	150	可在溶岩上移动

サポートアビリティ

名称	JP	效果
攻击力UP	400	物理攻击力上升

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
风水返し	300	攻击/风水术	使用风水术反击

アクションアビリティ［风水术］

名称	SP	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
落とし穴	立刻	150	5	2/0	地肌、荒れ地、道，追加效果：ドンムブ
水块	立刻	150	5	2/0	水路、川、湖、海、泷，追加效果：カエル
茑地狱	立刻	150	5	2/0	草地、草むら、水草、つた，追加效果：ストップ
雕塑	立刻	150	5	2/0	砂利、石床、石壁、土壁、墓石，追加效果：石化
局地地震	立刻	150	5	2/0	岩场、溶岩石，追加效果：混乱
かまいたち	立刻	150	5	2/0	书物、レンガ、桥、调度品、棺、コケ，追加效果：ドンアク
鬼火	立刻	150	5	2/0	木床、绒毯、箱、阶段、甲板，追加效果：睡眠
底なし沼	立刻	150	5	2/0	湿地、沼地、毒沼，追加效果：死の宣告
砂岚	立刻	150	5	2/0	砂地、锺乳石、盐，追加效果：暗暗
吹雪	立刻	150	5	2/0	雪、冰，追加效果：沈默
突风	立刻	150	5	2/0	屋根、空、烟突，追加效果：スロウ
溶岩ボール	立刻	150	5	2/0	溶岩、机械，追加效果：战斗不能

龙骑士

职业简评 可以穿着重型装备的近战系职业，要想发挥最大战力，就要尽快提升速度以及看准时机来使用跳跃攻击。

基本数据	MOVE：3/JUMP：4/C-EV：15
默认能力	无
转职条件	シーフLV4

アクションアビリティ［ジャンプ］

名称	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
水平ジャンプ2	150	2/0	1	跳跃攻击范围为水平２格
水平ジャンプ3	350	3/0	1	跳跃攻击范围为水平３格
水平ジャンプ4	550	4/0	1	跳跃攻击范围为水平４格
水平ジャンプ5	800	5/0	1	跳跃攻击范围为水平５格
水平ジャンプ8	1100	8/0	1	跳跃攻击范围为水平８格
垂直ジャンプ2	100	1/2	1	跳跃攻击范围为上下２H
垂直ジャンプ3	250	1/3	1	跳跃攻击范围为上下３H
垂直ジャンプ4	400	1/4	1	跳跃攻击范围为上下４H
垂直ジャンプ5	550	1/5	1	跳跃攻击范围为上下５H
垂直ジャンプ6	700	1/6	1	跳跃攻击范围为上下６H
垂直ジャンプ7	1000	1/7	1	跳跃攻击范围为上下７H
垂直ジャンプ8	1500	1/8	1	跳跃攻击范围为上下８H

サポートアビリティ

名称	JP	效果
枪装备可能	400	枪可装备

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
高低差无视	700	移动时不受高低差限制

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
龙の魂	600	物理伤害	自身リレイズ

侍

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C-EV：20
默认能力	无
转职条件	ナイトLV4+モンクLV5+龙骑士LV2

アクションアビリティ［引き出す］

名称	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
阿修罗	100	自身中心	3/3	范围内敌人伤害
虎铁	200	自身中心	3/3	范围内敌人伤害
备前长船	300	自身中心	3/3	范围内敌人MP伤害
村雨	400	自身中心	3/3	范围内我方HP回复
天のむら云	500	自身中心	3/3	范围内敌人伤害，追加效果：スロウ
清盛	600	自身中心	3/3	范围内我方プロテス、シェル
村正	700	自身中心	3/3	范围内敌人伤害，追加混乱或死の宣告
菊一文字	800	十字方向	8/3	射程上敌伤害
正宗	900	自身中心	3/3	范围内我方リジェネ、ヘイスト
尘地螺钿饰剑	1000	自身中心	3/3	范围内敌人大伤害

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
肉断骨斩	200	濒死	反击，伤害值为自己的最大HP
白刃取り	700	攻击	回避全方向的物理攻击

サポートアビリティ

名称	JP	效果
刀装备可能	400	刀可装备
両手持ち	900	武器双手持，攻击力增加

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
水面移动	300	水深2的地方也可以行动

职业简评 侍的"引き出す"是可使用已有的刀，而不仅仅是自己装备的，这使得后期他们行动时的选择更多。白刃取り是最好的反应技能之一，让最前方战斗的同伴尽早习得。

忍者

基本数据	MOVE：4/JUMP：4/C-EV：30
默认能力	二刀流
转职条件	弓使いLV4+シーフLV5+风水士LV2

アクションアビリティ［投げる］

名称	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
手里剑	50	5	1	手里剑、风魔手里剑、柳生の漆黑投掷
たま	70	5	1	たま投掷
ナイフ	100	5	1	ナイフ系武器投掷
剑	100	5	1	剑系武器投掷
槌	100	5	1	槌系武器投掷
刀	100	5	1	刀系武器投掷
忍者刀	100	5	1	忍者刀系武器投掷
斧	100	5	1	斧系武器投掷
枪	100	5	1	枪系武器投掷
棒	100	5	1	棒系武器投掷
骑士剑	100	5	1	骑士剑系武器投掷
辞书	100	5	1	辞书系武器投掷

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
潜伏	1000	HP受到伤害	透明
见切る	400	攻击/魔法	回避率上升

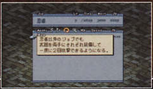
サポートアビリティ

名称	JP	效果
二刀流	1000	双手均可装备武器

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
水上移动	420	可在水上移动

职业简评 后期物理攻击系的主力职业，二刀流配合强力武器与强化技能，即使是对BOSS战也会有满意的效果。



小贴士3 PS版用二刀流来复制武器和盾的BUG已经被修正了。

算术士

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C−EV：5
默认能力	无
转职条件	白魔道士LV5+黑魔道士LV5+时魔道士LV4+阴阳士LV4

アクションアビリティ［算术］

名称	JP	效果
CT	250	CT值为算术对象
レベル	350	LV值为算术对象
EXP	200	EXP值为算术对象
ハイト	250	对象所处高度为算术对象
素数	300	素数为算术对象
5	200	5为算术对象
4	200	4为算术对象
3	200	3为算术对象

サポートアビリティ

名称	JP	效果
取得EXPUP	350	取得EXP2倍

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
EXP获得移动	400	移动后EXP获得
JP获得移动	400	移动后JP获得

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
あまり振り分け	200	HP回复	回复量超过最大HP后分给同伴
伤害分配	300	伤害	伤害的一半转为吸收敌人的HP

职业简评 最强的魔法系职业，由于配合有意的职业、技能与装备的搭配，可以行动时攻击敌我方全体。一般使用的是威力强大而无法回避的圣魔法ホーリー，再配合我方全员装备圣属性吸收カメレオンローブ，就可以无咏唱时间攻击敌方全体。再加上强化的装备与技能，一次全灭敌人过关也是常有的事情，是后期的快速清版手段，不过游戏的乐趣会下降不少。

不过算术士的SPEED最低，挣JP也不是太容易，可多用仕事来尽快提升。算术的使用是要习得至少两个算术技能(前4项和后4项各1个)，例如LV和5，那么LV+5+ホーリー就代表则对所有LV5的敌我单位使用ホーリー。自己行动时可对全体使用算术的组合方式有很多，这里提供两个中后期比较常用的，例如SPEED7的召唤士和SPEED10的白魔道士，都可以在自己行动时正好让全员的CT都是5的倍数，这样用CT+5+ホーリー就可以全员攻击。有时只想攻击某些特定人员时，可查看对方的相应数据来选择最适合的算术技能组合。

たまねぎ剣士

基本数据	(职业 LV.1～7)MOVE：3/JUMP：3/C−EV：5
	(职业 LV.8)MOVE：4/JUMP：4/C−EV：30
默认能力	无
转职条件	见习い战士LV6+アイテム士LV6

职业简评 新增职业之一，没有任何技能，也不能装备任何别的技能，但是可装备全部的物品，更有强力到无语的洋葱专用套装。它的职业等级是依靠其他职业达到MASTER来提升的，达到LV8的话还可以更加强大！

暗黑骑士

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C−EV：0
默认能力	无
转职条件	龙骑士LV8+风水士LV8+忍者LV8+侍LV8+ナイトMASTER+黑魔道士MASTER+杀害数20以上

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
JUMP+3	1000	JUMP+3(男性)
MOVE+3	1000	MOVE+3(女性)

职业简评 另一个新增职业，转职条件也很高，甚至还有杀人数的要求(需要打倒的敌人变成了水晶或宝箱才算)。各项技能都非常强力，而移动技能则可让无论男女都可习得全部的技能。

サポートアビリティ

名称	JP	效果
最大HPUP	2000	最大HP+20%
舍て身	400	攻击力+50%、防御力−50%

名称	SPPED	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ブラッドウエポン	0	500	3	1	HP吸收
ダークウエポン	0	500	3	1	MP吸收
ウエポンバッシュ	0	300	3	1/2	用邪恶的剑来造成伤害
イービルブレード	0	1000	扩散3	3/2	牺牲自身的HP，给周围单位造成伤害
イービルデッド	0	1200	自身中心	3/3	牺牲自身的HP，给效果范围内的单位造成大伤害

吟游诗人

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C−EV：5
默认能力	无
转职条件	召唤士LV5+话术士LV5

アクションアビリティ［诗う］

名称	SP	JP	射程/垂直	范围/垂直	效果
天使の诗	17	100	我方全体	−	我方MP回复
命の诗	17	100	我方全体	−	我方HP回复
应援歌	13	100	我方全体	−	我方SPEED+1
战いの诗	13	100	我方全体	−	我方物理AT+1
魔力の诗	10	100	我方全体	−	我方魔法AT+1
名もなき诗	10	100	我方全体	−	我方随机处于リレイズ、リジェネ、プロテス、シェル、ヘイスト状态
ラストソング	5	100	我方全体	−	我方全员CT100

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
MAセーブ	500	伤害	魔法AT+1
フェイスアップ	700	魔法	FAITHが+3

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
MOVE+3	1000	MOVE+3
飞行移动	5000	飞行方式移动

职业简评 一般中后期才会培养出的职业，应援歌、名もなき诗、ラストソング、天使の诗等可优先学习。有他在后方全体支援的话，越到后期我方战斗就越轻松。顺便提一下，诗人是只能由男性来转职的。

ものまね士

アクションアビリティ［ものまね］

名称	SP	效果
ものまね	−	模仿我方同伴的行动

基本数据	MOVE：4/JUMP：4/C−EV：5
默认能力	精神统一、格斗、まじゅう使い
转职条件	见习い战士LV8+アイテム士LV8+风水士LV5+龙骑士LV5+话术士LV5+召唤士LV5

职业简评 可谓究级职业，虽然没有自己的特技，不过可以模仿任意同伴的行动，深入发掘其中奥秘的话，可以诞生很多独特的战术。

踊り子

基本数据	MOVE：3/JUMP：3/C−EV：5
默认能力	无
转职条件	风水士LV5+龙骑士LV5

アクションアビリティ［踊る］

名称	JP	SP	射程/垂直	范围/垂直	效果
ウィッチハント	100	17	敌全体	−	敌方MP小伤害
ウイズナイブス	100	17	敌全体	−	敌方HP小伤害
スローダンス	100	13	敌全体	−	敌方SPEED−1
ポルカポルカ	100	13	敌全体	−	敌方物理AT−1
アンフェイス	100	13	敌全体	−	敌方魔法AT−1
ネイムレスダンス	100	13	敌全体	−	敌人处于各种异常状态
ラストダンス	100	5	敌全体	−	CT为0

リアクションアビリティ

名称	JP	发动条件	效果
Aセーブ	600	伤害	物理AT+1
ブレイブアップ	700	物理攻击	BRAVE+3

ムーブアビリティ

名称	JP	效果
JUMP+3	1000	JUMP+3
飞行移动	5000	飞行方式移动

职业简评 和诗人相对的职业，只能由女性转职。舞蹈同样是针对敌方全体的，其中ネイムレスダンス对于敌人较多的战斗会有相当好的效果。接着可依次学习スローダンス、ポルカポルカ、ラストダンス等。舞蹈需要一定的咏唱时间，不过开始跳舞后只要没选择其他行动(移动可以)，跳舞就可以一直持续下去，可总是选择待机来尽快发挥作用，诗人也有类似的设定。



仕事

从第2章开始，在各城镇的酒场开始出现储话选项，选择后需要派出1～3名非剧情人物去完成任务，怪兽也是不能派遣的。在派遣日期完成之后再来同城镇的酒场听取仕事报告，有失败、成功、大成功三种结果，获得的金钱和JP也随之增加。派遣的同伴在听完仕事报告之前是无法使用的，而大成功之外的仕事会在一段时间后再次出现。有些仕事完成后还会获得财宝和秘境，但是必须大成功才会获得，主人公也会相应获得财宝猎人等级之类的。

要想获得大成功，派遣的同伴的数量、职业和等级是关键因素，不同的职业对该仕事的帮助也不同，有些和其他职业差别相当明显，我们在下表中列出了一些仕事的推荐职业。一般来说，派遣3名同伴，包含推荐职业，基本都会是大成功的结果。获得的JP虽不算太多，但是对于算术士之类的较难培养的职业，这也是快速增加JP的方法。仕事时间的长短不会影响成功与否，但是更长的时间可获得更多的金钱和JP。仕事后可在附近走动，尽快完成，一般可选择在两个相邻的城镇间走动。

小贴士4 新加入的两个同伴出场时的CG动画加入后可以在ブレイブストーリー中查看。

第2章

仕事名	报酬	发生条件	推荐职业	发生场所
山賊の罠	–	–	召唤士	贸易都市ドーター
ゲルゲ旧火山の女	财宝	–	ナイト	イグーロス城
元炭矿夫の证言	–	–		魔法都市ガリランド
海岸警备命令	–	–		魔法都市ガリランド
ザランダ特使馆	财宝	–		城塞都市ザランダ
交易船をサルベージせよ!	–	–	风水士	城塞都市ザランダ
私のキャロットちゃん	–			ライオネル城
欠员!	–	–		机工都市ゴーグ
我が社の社运	–	–	风水士	贸易都市ウォージリス

第3章

仕事名	报酬	发生条件	推荐职业	发生场所
秘境探索レース	秘境	–		贸易都市ドーター
第2回秘境探索レース	秘境	上一项完成后		贸易都市ドーター
第3回秘境探索レース	秘境	上一项完成后		贸易都市ドーター
盗まれた古文书	–	–		魔法都市ガリランド
ローレイド矿石者	–	–	侍	城塞都市ザランダ
悩める旅芸人	–	–	话术士	イグーロス城
旅芸人マメコウ	–	上一项完成后	踊り子	イグーロス城
机工秘术コンテスト	财宝	–	アイテム士	机工都市ゴーグ
メサの遺产	–	–		机工都市ゴーグ
交易商人の悔やみ	秘境	–		贸易都市ウォージリス
贸易船ドイング号	–	–	吟游诗人	ライオネル城
トッパじいの遺言	–	–	ナイト	炭矿都市ゴルランド
沈没船サルベージツアー	财宝	–		王都ルザリア
废坑发掘ツアー	财宝	–		王都ルザリア
フイアーのおねがい	–	–		リオファネス城
秘密结社会社	–	–		リオファネス城
潜水夫体验ツアー	–	–	モンク	城塞都市ヤードー
ゼロからの挑战状	财宝	–		ライオネル城
怪盗ゼロ登场!	财宝	上一项完成后		ゼルテニア城
怪盗ゼロ复活!	财宝	上一项完成后		王都ルザリア
怪盗ゼロ再生!	财宝	上一项完成后		イグーロス城
怪盗ゼロ 最後の挑战!	–	上一项完成后		ランベリー城
不归の迷宫に潜む	财宝	–		自治都市ベルベニア

第3章后期

仕事名	报酬	发生条件	推荐职业	发生场所
スウィージの森の奥	秘境	–		城塞都市ザランダ
ツイゴリスの嵐!	秘境	–	话术士	ライオネル城
おらぁ见ただよ!	秘境	–		ライオネル城
谁のために钟は鸣る	财宝	–	黑魔道士	イグーロス城
かつてのにぎわい	财宝	–	龙骑士	自治都市ベルベニア
ベッド砂漠の遗迹	秘境	–		自治都市ベルベニア

第4章

仕事名	报酬	发生条件	推荐职业	发生场所
グレディア岛の海底	财宝	–	风水士	リオファネス城
座礁した贸易船	–	上一项完成后	风水士	リオファネス城
恋人への手纸	财宝	–		リオファネス城
传说のモンスター	–	–	白魔道士	イグーロス城
悲しき实验	–	上一项完成后		イグーロス城
算数必胜学!	–	–	算术士	魔法都市ガリランド
ミニマム伯爵のゆううつ①	财宝	–		贸易都市ドーター
ミニマム伯爵のゆううつ②	财宝	上一项完成后	シーフ	贸易都市ドーター
ミニマム伯爵のゆううつ③	–	上一项完成后	シーフ	贸易都市ドーター
炭矿夫急募!	–	–	モンク	炭矿都市ゴルランド
炭矿夫急募! 第2期募集	财宝	上一项完成后	モンク	炭矿都市ゴルランド
冒险家ラムゼン	秘境	–		炭矿都市ゴルランド
秘境探索ツアー	秘境	–		王都ルザリア
公使船ファルコン号	财宝	–	モンク	城塞都市ヤードー
守れ! 小さな命	财宝	–		ライオネル城
贸易船をサルベージせよ!	财宝	–	ナイト	机工都市ゴーグ
暗に潜む魔物	–	–		机工都市ゴーグ
雨の降り注ぐ山	秘境	–	忍者	贸易都市ウォージリス
暗暗の中で	–	–	白魔道士	贸易都市ウォージリス
チョコボ料理の店	财宝	–	モンク	ランベリー城
探检队员急募!	秘境	–	见习骑士	自治都市ベルベニア
证言! 私は见た!	秘境	–		自治都市ベルベニア
ラーナー海峡の荒波	财宝	–	时魔道士	ゼルテニア城
MOTHER	–	–		ゼルテニア城
ヒムカの绝壁	财宝	–		贸易都市ザーギドス
神の矿石	–	–		贸易都市ザーギドス
人见知り少女カテドナ	–	–	话术士	城塞都市ザランダ
さすらいのギャンブラー①	–	–	ものまね士	贸易都市ウォージリス
さすらいのギャンブラー②	–	上一项完成后	ものまね士	ランベリー城
恋人への手纸	财宝	–		リオファネス城
トゥルーロマンス	财宝	上一项完成后		贸易都市ウォージリス

第4章后期

仕事名	报酬	发生条件	推荐职业	发生场所
ホエスカス湖の湖底	秘境	–	忍者	ランベリー城
不气味なダンジョン	秘境	–		ランベリー城
仆の宝物	–	–		ランベリー城
デスキャニオン	–	–		贸易都市ザーギドス
倒せ! 疾风のカーズ!	–	–	ナイト	贸易都市ザーギドス
兽の道	–	–	风水士	贸易都市ザーギドス
メモリーズ	–	–		贸易都市ザーギドス
魅力のある职场	–	–	モンク	ゼルテニア城
幻の少年	财宝	–		ゼルテニア城
命の价值は?	–	–	アイテム士	ゼルテニア城
传说の痕迹	秘境	–	弓使	イグーロス城
倒せ! 魔兽ベヒーモス!	–	–	ナイト	自治都市ベルベニア
明るい职场で、乐しくお仕事!	–	–		城塞都市ヤードー
炭矿夫体验ツアー	–	–		城塞都市ヤードー
炭矿夫体验ツアー第2期募集	财宝	上一项完成后		城塞都市ヤードー
倒せ! 黄昏のゲッコー!	–	–	シーフ	炭矿都市ゴルランド
アサルトケイブの恐怖	–	–	黑魔道士	炭矿都市ゴルランド
炭矿夫の梦	–	上一项完成后		炭矿都市ゴルランド
もしも愿いがかなうなら	–	–		王都ルザリア
ご子息ババル样!	–	上一项完成后	龙骑士	王都ルザリア
秘密の扉	–	–		王都ルザリア
史上最大の作战	财宝	–		リオファネス城
短期集中讲座	–	–	黑魔道士	リオファネス城
ライオネル城の密使	财宝	–		ライオネル城

月份限定

仕事名	报酬	发生条件	推荐职业	发生场所
魔道大会に优胜せよ!	财宝	处女の月	召唤士	魔法都市ガリランド
世界最强武术大会に优胜せよ!	财宝	巨蟹の月	ナイト	城塞都市ヤードー
职人コンテスト	–	人马の月	アイテム士	机工都市ゴーグ
ザランダ武术大会に优胜せよ!	–	白羊の月	モンク	城塞都市ザランダ

新增战斗

新增战斗01～06我们会在后面的流程中介绍，下面来介绍其他的一些新增战斗。

新增战斗07 ライオネル城城门前

胜利条件：アーレス击破

出击人数：4人

圣ミュロンド寺院战斗结束后，且ベイオウーフ和レーゼ(ドラグナー)已经加入，前往ライオネル城即可发生本战，同时レーゼ暂时离队，ベイオウーフ则再次成为NPC。アーレス的身上有不少好东西，但是有防御技能，无法偷盗。城墙上的两个弓使比较麻烦，可用刚剑技破坏他们的武器，这样就基本废了他们。引アーレス下来围攻，便可轻松获胜。胜利后获得怨念物源氏の铠，或许其他源氏装备这次也有拿的方法。

新增战斗08 ライオネル城城内

胜利条件：司祭ブレモンダ击破、打倒黑龙ブレモンダ

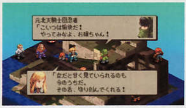
出击人数：4人

连续战斗，敌方的一帮女人手上有不少是正宗、H包、不死香水之类的高级货，带上盗贼慢慢偷吧，或者干脆劝诱几个过来。至于BOSS并没多麻烦，不过打倒之后变身为黑龙ブレモンダ，参考以往变身的BOSS招呼它就是了，打倒后本战结束，可获得战利品メイスオブゼウス。此外战后ベイオウーフ和レーゼ(ドラグナー)再次加入，顺便获得一小堆战利品。

新增战斗09 盗贼の砦

胜利条件：敌全灭

出击人数：4人



アグリアス在队伍中的情况下前去ゼルテニア城会有PSP版追加情节发生，然后再去魔法都市ガリランド的酒馆查看"北天骑士团の危机！"的流言，接着去盗贼の砦便可发生本场战斗，アグリアス会作为NPC出战。本关敌人身上有不少好东西，可一个个偷盗，可能会造成麻烦的アグリアス先直接打倒(汗)，战斗本身倒难度不大。雷神シド有出战的话，会有相关对话。

小贴士5 PS版"SELECT+START+L+R"复位的快捷键在PSP版无效，这带来了一些不便。

流程攻略

CHAPTER 1 THE MEAGER ～持たざる者～

BATTLE
オーボンヌ修道院

胜利条件	敌全灭
出击人数	6人



第一战向来是不会太难的，可轻松过关。现在只能控制主角一人，不过同伴圣骑士アグリアス以及暗黑骑士ガフガリオン实力强劲，他们的剑技会很快使得战斗结束。主角可以一心躲到旁边去等待过版，或者盯着濒死的敌人捡一下麦子之类的，趁这时间调整一下设置倒是对节省时间大有帮助。战后公主被带走的情节这次则用CG来展示，安心欣赏和比较吧！

BATTLE1-1
魔法都市ガリランド

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

自己指挥的第一场战斗，用来熟悉熟悉游戏的系统吧！道具士是一定要出的，记得及时给濒死的同伴回复。不过现在回复药的数量有限，注意使用的时机。基本的战术仍然是局部集中优势兵力逐个歼灭，由于双方都是些初级职业，威力不足，战斗时间会拖得较长。敌方的道具士也会回复他们的同伴，因此可优先打倒道具士。有人战斗不能之后，会出现从3的倒数，在0之后死亡，留下的是水晶或者宝箱。拾取宝箱可获得物品，而水晶则可选择回复HP和MP，或者是继承技能，一般我们当然是选择继承技能。继承时会学会列出的全部技能，和选什么技能是无关的。由于我方也是如此，因此有时也可利用我方死亡留下的水晶来学习技能。敌方也会去拾取水晶或者宝箱，因此要注意敌方的移动范围。作为NPC登场的ディリータ战斗不能后，不会出现倒数以及死亡，可无须太过在意他。

战后在编成画面记得让全员学习见习战士的"投石"和道具士的"ポーション"，包括继续作为NPC的ディリータ。学习后记得设置好技能，否则在战斗中还是使用不了的。在城市处按○键可进入商店、新人募集等菜单，在商店可补充一些药品，由于目前资金不是很充裕，招募新人建议得到下战结束后再来进行。地图上的红色地点是发展剧情要去的地方，以后按照红色地点的指示便可顺利发展剧情。

BATTLE1-2
マンダリア平原

胜利条件	敌全灭
胜利条件	救助アルガス
出击人数	4人

开始战斗后有两个选项，建议选择第二项，这样后来和アルガス战斗时会比较轻松。出击时注意同伴的位置分配，以便让道具士能够尽快给アルガス回复。由于选择第二项之后アルガス战斗不能的话就会ＧＡＭＥ OVER，因此本战初期就以保护アルガス为主，等他没有威胁或者已经回撤到我方阵中之后，再来应付冲过来的敌人。战斗胜利之后アルガス也会作为NPC加入，同样建议让他学习道具士的使用回复药和复活药的技能。

去イグーロス城发生剧情之后，可出发执行新的任务，不过在开始下场剧情战斗之前还有不少事情要做。首先我们要招募新的见习战士，好处一是可以自己取名字，二是可以选择有更适合的BRAVE和FEITH的战士，商店招募的战士这两项基本在40～70之间，另外也可以选择所需的星座。由于后期女性的饰品非常强力而又有部分可以在较早期获得，因此可以女性战士为主。我个人是招了一男三女，男性暂时作为道具士，之后以诗人为目标向魔法系方向发展，属性方面可高FEITH低BRAVE（用来找宝）；女性可选择高ＢＲＡＶＥ高FEITH，分别以舞娘、算术士和召唤士为发展方向。本作的出击人物只有5个，后期的强力剧情人物不少，这种杂兵重点培养3～4个就行了，不需要留太多，多余的可除名或者变水晶继承，以便空出位置给怪物下蛋……

此时マンダリア平原变成了绿色闪动的随机战地域，在该处来回走到会有一定几率遇到随机战斗，这是练级和赚取JP的最好方法。战前记得新招的人同样学习见习战士的"投石"和道具士的"ポーション"，并且设置好。进入战斗后将敌人打得只剩下一个后可利用低伤害较高命中的"投石"来不断获取EXP和JP。由于命中后才能获得EXP和JP，因此命中率不足时尽量去攻击对象的后方。战斗时注意怪物系的敌人是会反击的，随时要留心我方的HP残量。剩下的惟一敌人HP不多时可改为投石攻击我方同伴，不过也要注意及时回复。第一次随机战的目标是让每个人的见习战士JP达到250以上，这样可去学会JP入手量增加的技能，对以后的练级大有帮助。至于我方的道具士同伴也不用担心，由于战场上同伴获得JP时，其他同伴也能够同时获得部分该职业的JP(约20%)，因此在多个见习战士练级的同时，道具士也能够轻松达到250的见习战士JP。

此处的随机战有可能会遇到陆行鸟，由于它会回复体力，因此要优先打倒。学会最基础和最常用的见习战士与道具士的最实用技能之后，可按照自己的爱好来分别转职培养，例如转职成黑魔道士来显著提高初期的伤害值等。同样是随机战，之后也有将最后的敌人变青蛙、利用CKL来回复HP和MP并且获得JP等等方法，这里就不多说了。练级后前往魔法都市ガリランド，在这里会自动进入酒馆，获得一些通信对战的情报，当然，这是PSP版新增的内容。



BATTLE1-3
スウィージの森

胜利条件	敌全灭
出击人数	4人

虽然是固定战斗，不过这种纯怪兽战斗和普通的随机战斗一样，敌人的等级是和我方队伍的等级保持一致的，而一般的剧情战斗敌人的等级则是固定的。本关要注意炸弹怪的自爆，范围大威力也不小，不要在它附近围上太多人。至于地精的弱点是冰属性，这些信息在职业上用SELECT键查看帮助可以看到，用冰属性的黑魔法可轻松干掉。过关后此处也变成可随机战斗的地点，由于很少出现陆行鸟，练级比前一个地点要方便一点。

BATTLE1-4
ドーターのスラム街

胜利条件	敌全灭
出击人数	4人

如果没好好练级的话，本关还是有些难度的。首先要对付左上占领制高点的弓箭手，否则他覆盖的范围会给我方造成很大麻烦，打倒后大可换上自己的弓箭手来依样画葫芦。接下来要对付的是黑魔道士，他们造成的伤害在初期是相当可观的，利用移动后攻击到下次行动时的较长时间，尽快打倒。受到魔法攻击时要注意对方是对人员还是地点施放，避免移动后反而导致更多同伴受到魔法攻击的情形。

BATTLE1-5
砂ネズミの穴ぐら

胜利条件	敌全灭
出击人数	4人

本关要分成两队来出击，但是实际两队之间距离较近，可合流应付门口的敌人，堵住门之后用黑魔法范围攻击。另一边就由NPC去吸引火力，让他装备上物品技能可以拖得久一点。拳术士要合力打倒，不要给他们回复的机会。胜利后要回到イグーロス城，这样便可触发接下来的剧情。

BATTLE1-6
盗贼の砦

胜利条件	剑士ミルウーダ击破
出击人数	4人

初次胜利条件是打倒特定敌人的，以她为目标集中攻击可行，先全灭其他敌人慢慢捡水晶也是个办法。敌方初次出现盗贼职业，注意他们的魅惑攻击，中了的话要尽快扔石头之类的让同伴清醒。反过来派上盗贼去魅惑敌方以及偷盗照样有效，战斗难度不大，可自行选择自己的战术。本关完成后会发生ディリータ的妹妹被绑架的事件，回イグーロス城之后可发展剧情。

小贴士6 刚剑技进行了一些修正，实用程度上升。

BATTLE1-7

レナリア台地

胜利条件	剑士ミルウーダ击破
出击人数	4人



这次的胜利条件和前一战是一样的，不过敌人要强一点，首次出现的时魔道士也需要注意。敌方有多个骑士，时间可能会较长，清除魔道士之后直接围攻ミルウーダ也是个办法。

BATTLE1-8

风车小屋

胜利条件	骑士ウィーグラフ击破
出击人数	4人

本战难度比之前的战斗都要高一些，主要在于这次要对付的ウィーグラフ有着强大的圣剑技，不过好在将他打到濒死状态他就会逃走，战斗也随之结束。圣剑技多是范围攻击的，因此不要一拥而上，而要派强力同伴去堵路和吸引火力，此外偷盗或者破坏他的武器也是可行的做法。那只陆行鸟可尽早打倒，否则它的回复技能会给战斗带来一些麻烦。

BATTLE1-9

ジークデン砦

胜利条件	剑士アルガス击破
出击人数	4人



本战也有些难度，如果BATTLE1-2选择了第一项更是如此。敌人的黑魔道士会因为属性强化武器而威力提升，而我方同伴被分割为两处也造成了不小的麻烦。选择出击人员以及出击位置都要仔细考虑，作战时右侧同伴尽快和主角合流，左侧主角等人不要轻易前进，可借助建筑物引アルガス过来，配合黑魔道士尽快打倒他过关。至于NPC可任由他冲到前面吸引火力，战斗不能了也不会影响剧情。过关后随着火药的爆炸，这段回忆也随之结束。



CHAPTER 2 THE MANIPULATOR & THE SUBSERVIENT

～利用する者される者～

本章开始在酒馆出现传话，可适当利用来获得金钱与JP。

BATTLE2-1

贸易都市ドーター

胜利条件	敌全灭
出击人数	4人

战斗前盗贼头目讲价和觉得吃亏的情节活灵活现，而战斗中暗黑骑士的实力也会确实展现。本关ガフガリオン和アグリアス会作为NPC出战，有他们帮忙战斗会轻松很多，不想让他们抢经验值也可以事先卸下他们的装备。注意敌方盗贼的偷心魅惑，及时用投石之类的低攻击打醒。



BATTLE2-2

アラグアイの森

1.早く森を抜けなければ…。	
胜利条件	敌全灭
2.大事な战力になるかも？	
胜利条件	チョコボ救出
出击人数	4人

自然推荐选择2，这样就要注意保护陆行鸟的安全。派遣移动力较高的同伴去回复和吸引火力，或者去骑着它躲到后方，那样战斗就轻松很多了。ゴブリン并不难对付，左侧会有暗黑骑士去吸引火力，剩下的敌人就用冰魔法来搞定吧！战斗结束后陆行鸟ボコ加入，它也就是第1章风车小屋登场的那只，可留在队伍中生蛋繁殖。

BATTLE2-3

ゼイレキレの滝

胜利条件	死守王女オヴェリア！
出击人数	4人

在战前需要做的事是卸下ガフガリオン的全部装备，并且转职为道具士或者白魔道士之类的职业，这样在他叛变后可轻松获胜，战斗会轻松不少。PS版还有给他装备目前最好的物品，再全部偷过来以便复制的相反做法，但话说回来，这个时候也没什么好东西。



圣骑士ディリータ可不用担心他的安危，而且还可以让他自行去对付附近的敌骑士。我方要做的就是尽快靠近公主オヴェリア，并且为她回复HP和MP，而她也会施放强力的マバリア(附加加速、自动复活等多种正面状态)作为回报。打倒暗黑骑士后实际大局已定，逐个消灭剩下的骑士即可。

BATTLE2-4

城塞都市ザランダ

1.関わりたくはないが…。	
胜利条件	敌全灭
我方出战队员勇气+5	
2.放ってはおけないな！	
胜利条件	机工士ムスタディオ救助
出击人数	4人

又是战前的选择，不过无论选择哪项都不会影响后来ムスタディオ的加入。推荐选择第二项，实力不足可选择第一项。选择第二项后ムスタディオ一般会移动到左侧的门顶远程攻击，我方就要尽快派人上城墙去吸引火力，JUMP不够的话可装备饰品スパイクシューズ。敌方的黑魔道士攻击威力相当高，要做好及时回复和复活同伴的准备。优先干掉黑魔道士之后已经占据优势，骑士和弓箭手由于攻击范围和威力，很少对我方造成致命伤害，逐个消灭并留意NPC的HP即可轻松获胜，战后ムスタディオ作为NPC临时加入。

BATTLE2-5

バリアスの丘

胜利条件	敌全灭
出击人数	4人

敌方召唤士初次登场，可利用弓箭手、黑魔道士等远程攻击尽快击倒，中间的骑士和弓箭手就要让近战类同伴配合圣骑士来迎战。整体来说难度不高，打倒召唤士之后，注意回复和辅助，可尽早结束战斗。战后前往ライオネル城后公主オヴェリア和骑士アグリアス离队，不过她们的装备会自动留下，无须在之前去卸。

BATTLE2-6

ツイゴリス湿原

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

本章中关键的一战，一定要在战前存档！虽然本关的难度和在剧情中的作用都是不值一提的，但是关键在于敌方可能随机出现一只小猪(うりぼう)！这是在第四章之前获得小猪的惟一方法，也是你养猪大计的基础，绝对不要错过。进入战斗后发现敌方没有小猪请RESET重来，这时候PSP版没有按键RESET的弊端就显现出来了，你得按HOME键退出然后再进入游戏，要浪费不少时间。PSP版小猪的出现几率个人感觉比PS版要低不少，要有多次读档的耐心，此外养出小肥猪和极品猪的几率感觉也有降低，我是养第20只小猪才出现小肥猪的。

战斗方面也有一些要注意的，首先敌方初次在剧情战中出现会倒数结束后自动复活的不死系敌人，用不死鸟之尾虽然可以一下打倒他们，但是要彻底解决还是要利用白魔法以及机工士的“邪心封印”。给ムスタディオ学会这招后他也会在战斗中使用，可以给我们帮上不少的忙。沼泽会让进入的同伴中毒，可走左边的路尽快去劝诱小猪。劝诱时需要先转出一个话术士，并且学会劝诱技能。劝诱的成功率还不错，多试几次即可成功，之前可不要让NPC出手打倒它……说得后尽快干掉其余的敌人过关。进入机工都市前可去别的城市的商店补充物品，因为之后暂时是无法回到这些城市的。

小贴士7 同伴上限由16增加为24，无奈的除名之举会减少很多。

BATTLE2-7

机工都市ゴーグ

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

来到机工都市后同样不要忘记去商店逛逛，由于离开就要战斗，酒馆的任务还是暂时不要去做了，以免人手不够。本关胜利条件是敌全灭，因此NPC战斗不能也无须理会。敌方的道具士都装备有火枪，要小心他们的远程攻击。地形起伏较大，我方也大可装备火枪以牙还牙。敌方盗贼偷东西经常能够得手，尽量不要让他靠近。战斗胜利之后ムスタディオ正式加入，他会关系到以后不少隐藏人物加入，不要让他离开队伍。

BATTLE2-8

バリアスの谷

胜利条件	救助骑士アグリアス
出击人数	5人

本关出击时的位置要格外注意，处于第二小队的同伴要具有JUMP4以上的能力，以便很快和同伴回合。一队尽快上去回复アグリアス和吸引火力，干掉初期左上的敌人再去对付靠近过来的黑魔道士和弓箭手。战斗胜利之后アグリアス正式加入，她的圣剑技会是我方的重要战力！由于下一战是比较困难的战斗，建议在之前多练练级，让アグリアス多学一些圣剑技，其他人也转出舞娘等高级职业。

BATTLE2-9

ゴルゴラルダ处刑场之战

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

目前为止最难的战斗，暗黑骑士ガフガリオン再次作为我们的敌人出现，而且胜利条件是敌全灭，使得打倒他之后还要进行漫长的战斗。第一小队建议出一个舞娘，敌方有多达8人，造成多种异常状态的舞蹈会让战斗轻松很多；第二小队会被敌人重点围攻，推荐忍者+拳术士的搭配，及时回复HP和异常状态。让圣骑士在这边的话，可以事先装上物品技能，并且学会不死鸟之尾等。忍者的副技能可装备偷盗或战技，开始行动后就偷盗或者破坏ガフガリオン的武器，这样他的成名技暗黑剑就算废了。接下来就是逐一干掉没有被变成青蛙或者停止的敌人，撑过最初被围攻的艰难时段后就已经胜利在望了。接下来是连续战斗，事前做好准备，需要的物品先去购买，该学的技能也要尽早去学。

BATTLE2-10

ライオネル城城门前

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

很有特色的关卡，充分体现FFT战斗的特色：难度取决于你的战术和事先准备。战场被分割为两个部分，城内是主角和暗黑骑士的单挑，城外则是同伴被其余敌人围攻。由于暗黑剑的吸血作用，主角直接单挑是不明智的做法，尽快和同伴会合是比较简单的做法。会合的方法有3种，一是移动技能装备转移或者飞行，二是带上可以飞行的黑陆行鸟，飞上去接主角下来；三是让主角移动到图示的门的开关处，打开开关让门开启。比较推荐的是前两种，这样的好处是暗黑骑士被反过来困在城内，大可清除其他敌人后再去开启开关围攻他。

至于外面的敌人攻击多是雷属性的，事先装备雷属性无效的ラバーシューズ可轻松获胜。注意不要太过靠近城门，否则还是会被暗黑剑攻击的。接下来是连续战斗，记得存档。

新增战斗01

王女オヴェリア救助

胜利条件	敌全灭
出击人数	2人

PSP版在前战结束之后增加了另一战场ディリータ护卫公主的这场战斗，不过难度不高。优先干掉威胁较大的黑魔道士之后，再去对付进攻公主的敌人，在公主的辅助魔法帮助下，本战可以说是轻而易举的。

BATTLE2-11

ライオネル城城内

胜利条件	不净王キュクレイン击破
出击人数	5人

连续战斗，退出编成菜单就会进入战斗，可不要按X键太快了。初次和用水晶变身后的BOSS交战，它们的等级、HP甚至其他资料都是不可见的，实力也非常强劲。对付这种敌人，阴阳士的技能“命吸唱”非常实用，它的效果是吸取最大HP的1/4（可用来估计BOSS的最大HP），而且命中率还是相当高的，记得让学会的同伴装上。这次的不净王以大范围的异常状态攻击而出名，我方要多装备防御异常状态的饰品，此外尽量分散作战，避免被同时攻击。当然，回复异常状态的エスナ、气孔术等技能也要事先带上。黑魔法也能对BOSS造成重大伤害，由于对方只有一人，本场战斗难度不算太高。

CHAPTER 3 THE VALIANT

～偽らざる者～

皮毛骨肉店从本章开始开张，但是只在贸易都市有这设施，进入购物还需要有人装备了密猎技能。如果已经养了不少高级猪，现在就可以密猎了，然后可买到的シャンタージュ、リボン等可是非常强力的！记得也要多留几只继续繁殖。

BATTLE3-1

炭矿都市ゴルランド

胜利条件	救助占星术士オーラン
出击人数	5人

本关的地形起伏较大，冲上去作战的同伴要注意JUMP的提升，反过来我方原地使用的诗人和舞娘也可在很少被敌人骚扰的情况下安心唱歌跳舞。敌方的盗贼要多加注意，无论是偷盗装备还是魅惑都会有不小的麻烦，要是身上有稀有装备的，还是先设置技能“メンテナンス”来防护吧。要救助的オーラン的安全并不需要太担心，他的星天停止会给我们不小的帮助，当然也要让可以使用回复物品的同伴接近他以防万一。

BATTLE3-2

ルザリア城里门

胜利条件	击退异端审问官ザルモゥ
出击人数	5人

离开王都时触发此战，之前可多在商店逛逛，任务则不要急着做。妹妹阿尔玛会作为NPC参战，她经常会为主角施放强力的マバリア，这对战斗很有帮助，记得及时回复她的HP和MP。本战的胜利条件是打倒异端审问官ザルモゥ，由于他会复活其他敌人，因此可直接以他为目标攻击。远程攻击的话注意以火枪为主，因为他装备的技能“矢かわし”会使得弓箭没什么效果。对其他敌人则以牵制性攻击为主，比如圣骑士的“不动明王剑”、风水士的“雕塑”等等。战斗结束后出现要去的剧情地点修道院，那里会是连续战斗，事先做好购物、练级等多方面的准备。

BATTLE3-3

地下书库　地下二阶

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

龙骑士的攻击力和跳跃攻击会给我方的魔法系同伴造成致命伤害，尽量用我方的物理系同伴冲上去吸引火力，同时利用远程攻击消灭后方不断加速的时魔道士。此外破坏或者偷盗这些龙骑士的武器也是常用战术，而不论是诗人的全体加速还是舞娘的敌全体异常状态都会明显加快我方胜利的步伐。另外敌方几乎都是物理攻击单位，召唤术“ゴーレム”可以为我方挡掉不少风险。



BATTLE3-4

地下书库　地下三阶

胜利条件	神殿骑士イズルード击破
出击人数	5人

这关要比较注意敌方的副技能，比如イズルード有装跳跃、弓使有装战技等等，不留心的话可能会造成重大损失。另外敌方除了一位召唤士之外都是物理攻击单位，和上一关一样，召唤术“ゴーレム”仍然可以发挥重要作用，注意召唤士的MP补充，使用物品或者配合拳术士都行。召唤士优先解决，之后可直接围攻イズルード。

小贴士8 战场上L键用来放缩，R键切换视角，摇杆则用来旋转方向。

BATTLE3-5

地下书库　地下一阶

胜利条件	神殿骑士ウィーグラフ击破
出击人数	5人

这次要对付的是熟人ウィーグラフ，而本战也有一些需要注意的地方。首先在于出场位置的安排，太过紧密的话一开始就可能遭到ウィーグラフ圣剑技的致命打击。ウィーグラフ实际只需打到濒死即可结束战斗，可直接进攻，尽快结束战斗，命中不足记得装上"精神统一"。战斗结束后妹妹被带走，再见面已经是最终战了……此外シモン所给的ゲルモニーク圣典可在"ブレイブストーリー"中阅读，对游戏的剧情理解会有些帮助。回到贸易都市ドーター之后会有情节发生，此处的询问选择并无太大影响，选1即可。

新增战斗02

ゼクラス砂漠

胜利条件	冒险者ルッソ救助
出击人数	5人

PSP版的第二场新增战斗，这次登场的是《FFTA2》的主角ルッソ，我们需要救助被多只ベヒーモス所围攻的他。这次的敌人是6只ベヒーモス，其中还包括高级怪物ダークベヒーモス，可像小猪那样劝诱后繁殖、密猎，还是可以得到不少好东西的。战斗本身难度并不是太大，注意回复NPC的HP，用远程攻击和魔法来防止敌方的反击，应该可以顺利结束战斗。过关后ルッソ加入，他的固有职业モブハンター有密猎的能力，技能则和主角的见习战士一样，主角得到第四章才可学的技能"さけぶ"他现在就可以学，而且和主角一样可学习隐藏技"アルテマ"。ルッソ还是比较实用的，尽快用他的"さけぶ"来提升勇气值，在以后的战斗中可更好地发挥作用。

BATTLE3-6

グローグの丘

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人



这次的对手是一帮逃兵，兵种方面也是常见的盗贼、道具士之类的，战斗难度不大。敌方有一些装备还不错，有兴趣的话可耐心偷取。

BATTLE3-7

城塞都市ヤードー

胜利条件	救助天道士ラファ
出击人数	5人

两个剧情人物天道士ラファ和天冥士マラーク登场，他们的技能效果得看RP，实用价值不大。救助ラファ没有太大问题，她会主动逃开，只要及时派人堵住门口就基本不会受到威胁。初次登场的忍者会用投掷来给我方造成一定威胁，要尽早打倒站在城墙上的那个。天冥士マラーク打倒后会离开，其他敌人逐步歼灭即可。



新增战斗03

ゼルテニア城の教会迹

又是保护女王的新增战斗，这次的敌人是两个忍者，直接用圣剑技进攻便可轻松获胜。

胜利条件	王女オヴェリアを死守せよ！
出击人数	2人

BATTLE3-8

ユーグォの森

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

又是一堆亡灵，战斗的方法仍然是不死鸟之尾、白魔法、复活魔法、邪心封印等等，并没有什么其他值得注意的地方。接下来是三场难度很高的连续战，记得回城镇补充装备，尤其是圣属性吸收的袍子カメレオンローブ，圣属性吸收使得它以后都能发挥重要作用。

BATTLE3-9

リオファネス城城门前

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

和天冥士マラーク的第二次战斗，不过无论是他还是作为NPC继续参战的天道士ラファ濒死的话，两人就会一起撤退。剩下的是弓使和骑士，召唤术"ゴーレム"又可以发挥重要作用。

BATTLE3-10

リオファネス城城内

胜利条件	神殿骑士ウィーグラフ击破，魔人ベリアス击破
出击人数	5人

最难的战斗之一，和神殿骑士ウィーグラフ单挑赢了之后就会无存档无回复直接面对魔人ベリアス，事先做好充分准备是非常必要的。和ウィーグラフ的战斗可装备圣属性吸收的防具カメレオンローブ，解除圣剑技的威胁之后战斗就轻松多了。主角职业可选择见习骑士，反应技能使用オートポーション，事先卖掉初级和中级的回复药可以每次都使用エクスポーション来回复，体力可得到重要保障。战斗时可不急获胜，慢慢用エール提升自己的SPEED，这对于之后的魔人战比较有利。

打倒ウィーグラフ后魔人ベリアス出现，同时还带了3只アルケオデーモン。它们的攻击力都相当高，速战速决干掉魔人是推荐的做法，否则会陷入不断回复和复活的不利境地。除了直接攻击外，命吸唱、グラビガ等比例攻击技会发挥重要作用。

BATTLE3-11

リオファネス城屋上

胜利条件	守护天道士ラファ
出击人数	5人

虽然有不少人喜欢从城墙上推人下去，不过直接把大公爷单手扔下去说明还是敌方更狠一点……相对前一战来说，本关要容易不少，只要将对方任意一人打至濒死就可以过关。敌方各种技能都比较强力，集中攻击一个女杀手过关即可。战后ラファ兄妹加入，不过一般来说都是千年板凳……

CHAPTER 4　SOMEBODY TO LOVE

～爱にすべてを～

BATTLE4-1

ドグーラ峠

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

虽然敌方是一帮杂兵，不过有着龙骑士这种高攻击职业，也不要小视。利用舞娘来干扰敌方对于这种相距较远的战场是非常有效的，剩下的就是按照正常打法逐个消灭冲到身边的敌人就行了。

BATTLE4-2

自治都市ベルベニア

胜利条件	打倒神殿骑士メリアドール
出击人数	5人

本关实际只需将メリアドール打至濒死即可，注意她的刚剑技是可以破坏我方装备的，近身作战的同伴最好装备上防御破坏和偷盗的技能"メンテナンス"，这样她的刚剑技就会完全无法造成伤害。战后PSP版会追加ディリータ和女王吹草笛的情节。

BATTLE4-3

フィナス河

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

在这里会遇到一群陆行鸟，其中经常会出现红色的陆行鸟，它的陆行鸟陨石会给我方造成重大伤害，遇到多个时要多加小心。此外本战也会随机出现小猪的，如果第二章没有收到，这次可不要再错过了。过关后会有一段新增CG。

BATTLE4-4

町外れの教会

胜利条件	异端审问官ザルモゥ击破
出击人数	5人

可以很快结束的战斗，在ディリータ用圣剑技给予ザルモゥ一击之后，我方只要补上一两下就可以轻松获胜了。ザルモゥ所处的位置较高，多用无视高低差的风水术、圣剑技之类的。



小贴士9　ベルベニア活火山随机战的战场最高处可拿到隐藏物品，这是クラウド使用LIMIT技的专用武器マテリアブレイド。

新增战斗04
ドーターのスラム街

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

此时可以先去收新增的同伴之一，《FF XII》中的人气角色バルフレア，具体方法如下

1. 炭矿都市ゴルランド(贸易都市ドーター附近的别的城镇也可以)的酒场查看流言"盗贼について"

2. 上一条查看后去贸易都市ドーター的酒场，查看流言"求む、护卫！"

3. 上一条后离开该地时发生剧情，CG后开始战斗，バルフレア作为NPC，胜利之后バルフレア加入。

这场战斗本身难度不大，注意盗贼的偷盗外，以队伍的战力，常规打法就可以轻松获胜。バルフレア的特殊职业是空贼，附加效果为"メンテナンス"，技能也相当实用，能力不错，可作为作战主力。

BATTLE4-5
ベッド砂漠

胜利条件	神殿骑士バルク击破
出击人数	5人

开战之后我方全体处于中毒状态，尽快利用エスナ之类的来回复。战斗难度不算高，不过バルク手上那把ブレイズガン不错，顺便偷过来吧！

BATTLE4-6-A
ベスラ要塞城壁南

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

第一次遇到二选一的关卡，我们先来看选择城南的情况。这战难度不大，先用魔法和圣剑技解决忍者，等骑士靠近后比较集中的他们正好成为范围攻击的靶子。要是后方再有无视距离的诗人舞娘之类的，战斗就更轻松了。

BATTLE4-6-B
ベスラ要塞城壁北

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

选城北难度要高一些，不过也没高多少。这个版面更出名的是城墙的高低差，推人狂绝对不要错过！战斗本身则需要注意高低差对JUMP的要求，此外这里的龙骑士可是会偷盗的……

BATTLE4-7
ベスラ要塞水门前

胜利条件	开启ベスラ要塞の水门
出击人数	5人

胜利条件是有些特别的开启水门，而开启的机关在上方两个骑士所保护的位置，打倒他们才可以让主角去开启。另外，全灭敌人也会自动过关。过关之后剑圣オルランドゥ加入，实力强大、剑技全能，再加上永久加速的圣剑，有了雷神シド之后战斗会轻松很多，不过还是尽快让他多学一些剑技吧！进入贸易都市ザーギドス后可遇到熟悉的卖花姑娘，记得选择第二项购买哦！这可是关系到后来克劳德的加入的。

BATTLE4-8
ゲルミナス山岳

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

一群山贼跳出来要买路钱，可惜遇见的是身经百战的主角一行。オルランドゥ可以小试身手，相信你会看到他压倒性的强大！本关的隐藏财宝"消えるマント"是只能在这里捡到的，但是以后在这里的随机战也可以拿到，倒不急现在入手。

BATTLE4-9
ポエスカス湖

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

再次遇到亡灵一伙，可参考之前的打法，用"邪心封印"之类的技能来专门对付。看上敌方的装备的话，也可以慢慢偷取，总之是比较简单的一话。

BATTLE4-10
ランベリー城城门前

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

本关只要セリア或レディ濒死就可以胜利，不过在事先一定要存档，因为这是学习主角的隐藏技アルテマ的最好时机。首先要让主角转职为见习骑士，然后在战斗中远离那两个杀手，那么轮到她们行动的时候就一定几率使用アルテマ来攻击主角，被打中并且不死就可以习得，接下来就尽早围攻一人过版吧！虽然PSP版的新同伴ルッソ也可以学会アルテマ，不过他就不必在这里挨打了，随便在个随机战中让主角用アルテマ轰他一下就学会了。

BATTLE4-11
ランベリー城城内

胜利条件	エルムドア侯爵击破
出击人数	5人

以一身源氏套装让所有玩家念念不忘的侯爵大人登场！不过这次的源氏偷了十几次没偷到，暂时也没时间继续测试。从以后的新增战斗可以获得源氏系列的装备来看，这里很可能又是无法偷盗的。要直接打倒侯爵那就简单了，用圣剑技对砍就是。如果上一战没学アルテマ的话，这次可不要再放过。

新增战斗05
ランベリー城地下入口

胜利条件	アルガス击破
出击人数	5人

PSP版在上一战结束之后有一场新增的战斗，三连战也变成了四连战。这次的对手是第一章最后一战的BOSSアルガス，他还带了4只アルテマデーモン，这些高攻击力的家伙还是会给我们带来一些麻烦的，而且也不会中ホーリー。不过它们的HP都不高，可先用剑技搞定它们后再轻松围攻アルガス。

BATTLE4-12
ランベリー城地下墓地

胜利条件	死の天使ザルエラ击破
出击人数	5人

这次的BOSS是エルムドア侯爵变身后的死の天使ザルエラ，基本战术仍然是和以前类似，预防和回复它的范围异常状态攻击，用比例伤害的技来大幅消减它的体力等等。剑技也有较大威力，至于本战作为NPC登场的メリアドール可不用担心，战斗结束后她也会正式加入成为同伴。

新增战斗06
贸易都市ドーター

胜利条件	神殿骑士クレティアン击破
出击人数	5人

在メリアドール加入后来到贸易都市ドーター，就会发生这场PSP版新增的剧情战斗。值得注意的是这个事件的发生时间很短，等到完成下场イグーロス城的战斗后就不会再发生了，因此一定要在这之前完成本战。虽然胜利条件是打倒クレティアン，但是实际上让他濒死就会结束战斗，想过关只要让雷神给他一剑就行了。不过需要提醒的是，他手上的ドラゴンロッド可是初次出现的，值得偷盗。注意他总是在屋顶上跑，偷盗的成功率也不高，要有耐心。

BATTLE4-13
イグーロス城城内

三兄弟内战的情节，打倒ダイスダーグ之后他会变身，而旁边的骑士以及二哥圣骑士ザルバッグ都会随之消失。注意ダイスダーグ也会使用剑技，并且优先破坏我方的装备。变身后利用阴阳术"沉默唱"或者附加沉默的圣剑技"无双稻妻突"可以让アドラメレク处于沉默状态，战斗可轻松结束。

胜利条件	长兄ダイスダーグ击破，愤怒的灵帝アドラメレク击破

BATTLE4-14
圣ミュロンド寺院

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

接下来又是三连战，事先去城镇整理装备。第一战我方被分为两个小队，要针对地形和敌人状况来分配兵力。战斗难度不高，不过敌方的召唤士手上也有ドラゴンロッド，有兴趣的记得偷盗。

BATTLE4-15
圣ミュロンド寺院广间

胜利条件	神殿骑士ヴォルマルフ击破
出击人数	5人

敌方有3个人，而实际打倒哪一个战斗都会结束，所以难度并不高，直接用剑圣去对付HP最少的吧，马上过关……

BATTLE4-16
圣ミュロンド寺院礼拜堂

胜利条件	打倒圣骑士ザルバッグ
出击人数	5人

无奈的战斗，这次要打倒的是被尸化的二哥，而且并无让他恢复的办法……ザルバッグ的实力是相当强劲的，而吸血和SPEEDセーブ更要特别注意。前作吸血的同时还会把被吸血的同伴变成吸血状态，要尽早用圣水解除，否则全员吸血就GAME OVER了；后者会使得他受到攻击后速度会越来越快，对我方自然也越来越不利。不过ホーリー貌似对他有特效，物品和技能上再强化一下魔法攻击的话，可一击打倒。

最后的战场オーボンヌ修道院出现了，去那里就是直到最终战的连续战斗，敌人杂兵的等级超过50，实力不足的要尽快练级，同时一定要保留一个去之前的存档！

小贴士10 使用"引出"的刀有1/8的几率损坏。

BATTLE4-17

地下书库 地下四阶A

胜利条件	敌全灭
出击人数	5人

已经是回不去的最终战斗了，用最快速的方法全灭敌人吧，剑技、算术，对付这些杂兵应该不需要特别的战术了。

BATTLE4-18

地下书库 地下五阶

胜利条件	神殿骑士ローファル击破
出击人数	5人

小心BOSS的刚剑技，做好防御后直接围攻ローファル，剑技对决的话，自然胜者还是剑圣。

BATTLE4-19

死都ミュロンド

胜利条件	神殿骑士クレティアン击破
出击人数	5人

身为魔法系的神殿骑士クレティアン其HP并不高，集中打击的话可迅速过关，至于他手上的权偷不偷就看各人爱好了。

BATTLE4-20

失われた圣域

胜利条件	神殿骑士バルク击破
出击人数	5人

神殿骑士バルク的HP同样不多，倒是同时出现的高级怪物相当强力，还是尽快打倒BOSS过关吧。他手上那把火枪？起码我现在是没偷盗的心思了，先通关再说。

BATTLE4-21

飞空挺の墓场A

胜利条件	统制者ハシュマリム击破
出击人数	5人

和其他变身的BOSS类似战术，可装备饰品来防止ストップ等状态。虽然它的攻击力和HP都挺高，但是战斗么，也不是一个人打的，得五个人！胜利终归属于我方，过关后获得ラグナロク，编成时记得装备。

BATTLE4-22

飞空挺の墓场

胜利条件	圣天使アルテマ击破
出击人数	5人

最后的战斗，而妹妹アルマ则会作为NPC参战，由于她总是给自己使用有自动复活效果的辅助魔法，就让她先在那里吸引BOSS的火力好了。一起出现的アルテマデーモン等级和HP都很低，优先打倒以免碍手碍脚。第一形态的圣天使アルテマ的HP约1200，按照惯用战术可比较轻松获胜，之后会再次变身，此次HP会高达3200左右。打法还是类似，值得一提的是，ホーリー对两种形态都有效，第二种形态甚至能有一下近700的伤害，不过不用算术的话就需要保护咏唱中的同伴。打倒后战斗全部结束，可安心观看结局CG以及STAFF名单，THE END后会有保存通关存档的提示。



隐藏同伴

新的同伴ルッソ和バルフレア的加入条件可参考前面的新增战斗02和04，其他同伴和PS版的加入条件是一样的，不过为了方便没玩过前作的玩家，这里还是详细列一下，剧情中加入的ムスタディオ等人就不重复了。这些人物的相关剧情都需要到第4章才可以开始，除了ビブロス之外都需要机工士ムスタディオ一直在队。

ベイオウーフ和レーゼ

1.前往机工都市ゴーグ，到达后有发现铁球的事件。

2.前往炭矿都市ゴルランド，在酒吧里面查看流言"炭矿の亡灵"。

3.前往王都ルザリア后发生情节，选择第二项"2.一绪に行きましょう"，ベイオウーフ作为NPC加入。之后是连续战斗，记得先存个档。

4.前往炭矿都市ゴルランド后发生4场连续战斗。

ゴルランドの炭矿 地下三阶

胜利条件：敌全灭

出击人数：5人

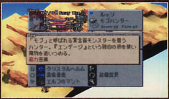
ベイオウーフ会一直作为NPC出战，不过无须在意他。本战敌方都是拿火枪的道具士，接近之后胜利已经不远。

ゴルランドの炭矿 地下二阶

胜利条件：敌全灭

出击人数：5人

道具士会持有ブレイズガン，可以尝试偷盗，至于现在出现的キングベヒーモス应该对队伍威胁不大。





ゴルランドの炭矿 地下一阶

胜利条件：敌全灭

出击人数：5人

敌方会有一只小猪必定出现，以前一直错过的(应该很少吧……)可派人劝诱，有兴趣养龙的话顺便也劝了，不过龙相对而言在随机战比较容易遇到。

ゴルランドの坑道

胜利条件：レーゼ救助

出击人数：4人

我方出击位置离レーゼ太远，要提升JUMP或者使用转移等移动方式。敌人会不少状态攻击，记得带回复人员。レーゼ的实力不错，救助应该难度不大。胜利之后ベイオウーフ和レーゼ加入，顺便说一下レーゼ这圣龙是密猎不了的……

劳动八号

ベイオウーフ和レーゼ加入之后回到机工都市ゴーグ，劳动八号即可加入。

レーゼ(ドラグナー)

1.劳动八号加入后前往ゼルテニア城的酒场查看流言"呪われた岛？ネルベスカ"，地图上出现ネルベスカ神殿。

2.去贸易都市ザーギドス选择第二项买花，如果之前已经有买就直接到下一条。

3.再回到机工都市ゴーグ发生天球仪的相关情节。

4.前往ネルベスカ神殿，进入战斗。

ネルベスカ神殿

胜利条件：劳动七号・改击破

出击人数：5人

本战要过关难度不大，打爆劳动7号之后它会复活，但是复活后HP只有1，再补一下即可完成战斗。但是本关绝不要这样轻易放过，因为本关有4个隐藏物品，其中还有只能在这里获得的最强盾エスカッション。物品的位置如下表：

序号	位置	通常	稀有
1	左侧柱子上	エスカッション	エスカッション(最强盾)
2	右侧柱子上	ジャベリン	ジャベリン(最强矛)
3	中间コカトリス所在位置的下层	エリクサー	ナグナロク
4	左上数下1右1	エリクサー	佐助の刀

矛和盾的名字与最差的是一样的，要装备时才可看到分别，也可以让同伴设置技能"装备变更"，拿到后马上装备查看，不对就RESET吧。拿物品要装备技能"移动后物品发现"，而获得稀有物品的几率是(100－勇气)%，因此要让勇气值低(推荐约20左右)的同伴去拿，入手的几率会较高。此外要提到的是柱子高度为7，需要借助劳动七号+JUMP4才跳得上去。BOSS总是不听指挥去柱子旁的话，可事先带上劳动八号或圣龙等来当跳板。本关完成后レーゼ职业变成ドラグナー，同时获得爱称"小龙女"……

クラウド

当年的一大噱头，这次还是同样的加入方法。接下来要做的如下：

1.レーゼ(ドラグナー)加入后回到机工都市ゴーグ，发生クラウド被召唤出来的情节。

2.ランベリー城战斗完成后再次前往贸易都市ザーギドス，发生クラウド救助卖花姑娘的情节，接着进入战斗。

贸易都市ザーギドス

胜利条件：救助异邦人クラウド

出击人数：4人

敌方只是一帮盗贼和见习骑士，战斗会很轻松，クラウド躲得远远的，也几乎没人去理会他……换上最强枪和盾来试试威力吧！战斗结束后クラウド加入。

ビブロス

圣ミュロンド寺院战斗结束后(也就是最终战之前)，前往贸易都市ウォージリス，到达后发生剧情，地图上出现隐藏迷宫ディープダンジョン，在第10层不打倒ビブロス过关即可加入。关于深渊迷宫(ディープダンジョン)的情况，我们会在研究中详细介绍。



小贴士11 用阴阳术"腐生骸尸"等将敌人尸化后，就可以用"邪心封印"等技一发制胜。



FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー

从上期制作完攻略到写完这篇关于"时之迷宫"的文章后，晴天总的游戏时间竟然已经突破了60小时大关，虽然整个迷宫中不乏变态谜题，但是每当自己突破之后总会带来很大的成就感，或许能吸引玩家不断挑战也算是这个新增要素的成功之处吧。现在晴天就将自己的心得与所有完美主义玩家进行分享，权当是为还未推出的2代重制版提前热身吧(笑)。

研究中心 RESEARCH CENTER

文 晴天　美编 菲菲

最经幻想		Square Enix	RPG
PSP	ファイナルファンタジー		日版
	2007年4月19日	1人	3800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

时之迷宫完全研究

时之迷宫由6个宫殿和最后的"时之间"组成，根据玩家在迷宫经过蓝、红色两种传送点的顺序(以下只为大家列出其中一种通过方案)，最后出现的最强隐藏BOSS也会发生变化，其一共有8种形态，不同的形态会掉落不同职业的最强装备，绝对是各位玩家收集的首要目标。本期研究将结合上期的部分内容对"时之迷宫"进行全面解析，所有谜题的破解之法都能在这里找到答案。

挑战技巧

①每次与光球对话出现的限制能力数量只是一个上限值，玩家可以根据自己的需要选择限制的能力和过关时间，尤其是某些需要解开红色传送点的谜题，用此方法可以节约很多时间。
②在迷宫中出现的谜题必须解开蓝色的传送点才会记录在"Extra"下的"Time Chamber"中，每个宫殿会固定出现几种谜题，要想收集齐全部30个谜题，需要花费不少的时间。

最强BOSS形态分布表

通过顺序	图鉴编号	掉落物品
红红红红红红红	196	Maximillian
红红红红红红蓝红	197	Lust Dagger
红红红红红蓝蓝红	198	Golden Staff
红红红红红蓝蓝蓝红	199	Master Shield
蓝蓝蓝蓝红红红红	200	Shadow Mask
蓝蓝蓝蓝红蓝红红红	201	Lordly Robes
蓝蓝蓝蓝蓝蓝红	202	Survival Vest
蓝蓝蓝蓝蓝蓝蓝	203	Barbarian's Sword

Modern Maze 新生宫

Faerie's Frolic

最初会出现一个跳舞的精灵，记住她的动作顺序，然后从出现的五个精灵中找到她。由于精灵的动作幅度不大，仔细观察后再进行选择。



Faerie's Farce

根据周围7个妖精的提示找到藏有钥匙的宝箱，其中一个妖精会说假话。这个谜题其实也有比较讨巧的解法，只要与右版右下角的精灵对话就能迅速判断出藏有钥匙的宝箱的正确位置，具体对应关系如下：

提示语句	宝箱位置
Your prize awaits in the right column	第二排右数第三个
Your prize awaits in the bottom row	第三排右数第二个
You mustn't open the center chest	第二排右数第一个
A chest in the left column shall meet your needs	第一排右数第一个

Neat and Tidy

将8个白色方块推到上方的红色方块处即可，如果在推的过程中被机器人接触到方块会令其消失，之后再与任意机器人对话选择第一项可以重新开始(之前推到指定地点的方块会保留)。



The Guardian

绕开龙的视线找到藏有钥匙的宝箱。龙的移动路径是固定的，多观察几次发现它们的行动规律后，多利用从其背后前进的方法找到出路。



Medieval Dungeon 中生宫

Path of Light

按照光球经过的路线通过指定区域。



March of Souls

正确回答看门人的三个问题，人物出现的顺序随机，答案对应的英文为：矮人(Dwarf)、扫帚(Broom)、海盗(Pirate)、美人鱼(Mermaid)、舞者(Dancer)、仙女(Faerie)、小精灵(Elf)、蝙蝠(Bat)、海狸(Beaver)、龙(Dragon)、魔女(Witch)。如果不幸答错，与看门人对话还能继续挑战。



The Bat Cave

回答最后看门人的问题，问题一般有三种：蝙蝠的总数、固定不动的蝙蝠数量、移动的蝙蝠数量。

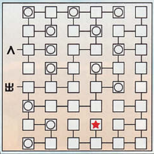
Scavenger Hunt

在限定的区域内挖到钥匙(按○键)，如果没有挖到钥匙会发生强制战斗(可逃跑)，胜利后会提示真正的钥匙离玩家还有几步。



Labyrinth of Darkness

最初的视野很小，需要点亮烛台才能扩大视野，找到宝箱使整个区域恢复光明，从出口离开向上走即可找到传送点。下图中○表示烛台、★表示宝箱，某些连接通道会被石子堵住，解开谜题就会让它们全部消失。



Ancient Catacomb 古生宫

Bat-a-bing!

需要将所有的蝙蝠引导进地图中间的指定区域，并且蝙蝠会一直绕着场地的边缘循环移动。由于这里的地图会随机变化，玩家必须在整个场景的特定地点等待它们经过才行，比较常见的解法为：右下角向上数5步、右上角左数12步、左下角右数14步。



Fire Drill

根据石碑上的提示将下方的蜡烛点亮，其中横排的石碑对应其下方的"列"，左排的石碑对应右方的"行"，只要明白提示中Alternately(隔一个)和Consecutive(连续)的含义就可以轻松过关。

Specter Inspector

一共需要选择五次，前两次需要玩家找出与之前出现不符的人物，后三次人物本身不会改变，但是所面对的方向会发生变化，如果选择错误会发生强制战斗，胜利后只会重新选择当前的谜题。

Trial by Fire

点亮所有的蜡烛即可过关，每点亮一支蜡烛，其周围的蜡烛就会发生相应变化(亮起的熄灭，熄灭的亮起)，如果初始位置的蜡烛不能快速满足要求，尽快从下方出口离开选择第一项使谜题复位，之后再开启谜题，就有可能出现较容易解开的情况。



Primeval Pit 原生宫

Beat the Heat

玩家必须经过通道上的所有闪光点才能过关，由于地面会快速消失，所以要在一开始就确定好前进的线路，如果不慎落入岩浆需要重新挑战。



Breakout

踩不同的机关会让拦路的石块消失，由于石块和机关的对应关系很明显，所以难度并不高，最后到达正下方的出口即可。

Mechanical Madness

场景中有很多机器人，利用对话后可以让其向反方向移动一格的规则制造道路到达出口即可，如果无路可走与机器人对话选择第一项可以重新挑战。



Stone Trap

启动机关会使对应的石块消失，而石块会在玩家移动十步之后重新出现，利用这个规则到达最下方的出口即可，沿路如果贪图宝箱通常都会进入死路，与红色机器人对话可返回入口重新挑战。

Flower Sale

与看门人对话会得到一定数量的金钱，之后与场景中的其他NPC对话可以买花，每个NPC出售的价格都不一样，必须刚刚花完看门人指定的金钱再与他对话选择第一项。

Thunder Alley

利用避雷针躲过闪电找到宝箱即可过关，如果看到白色闪光提示闪电即将到来时千万不要往前冲，在避雷针附近任意移动避过之后再前进，宝箱位于沿路走到最下方第一个岔路口向上的尽头。

Mirror-image

玩家需要作出和右方机器人相对的动作，玩家的动作可以比机器人慢半拍，因此看清机器人在什么地方掉头是最重要的，一共需要完成4组动作。如果赶在机器人前行动或走出机器人移动的范围会判定失败，失败后会重新挑战当前的这组动作。

Original Chaos 始生宫

Marching Orders

站进队伍的空缺中，然后根据指令和队伍一起向前或停止，按键不要过快，否则会从头开始。

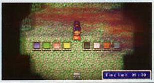


Slay or Be Slain

按照看门人的要求消灭指定类型和数量的龙，龙的区别主要在于"角"、"尾巴"、"翅膀"这三个部分，需要在场景中仔细观察后再与其战斗，中途如果消灭了不是规定的类型会重新开始，一共需要完成3次，实在不行就拿纸出现记吧。

Note for Note

按照看门人弹奏的顺序依次踩下按钮，一共三组，难度逐渐增加。



The Path to Peace

引导白色机器人到达出口，中途不能让其碰到方块或敌人，方块可以推动，而敌人可以主动战斗消灭(圣龙对于低等级玩家的威胁很大，如果限制了逃跑会陷入苦战)，因为白色机器人的移动路线是固定的，多观察几次就能找到正确的方法。



Twin Statues

让两个相同的雕像面对面就会消失，所有雕像消失后过关，调查雕像选择第一项可以将其向前推一格，选择第二项可以旋转方向，与红色机器人对话可以使所有雕像复位。

Labyrinth of Trials

迷宫的前半部分与白色的机器人对话可以让它朝背对的方向移动一格以让出道路给玩家通行，如果走到了死路选择第一项可以重新开始；后半部分需要调查墙上的绿色机关使场景中的石块消失，而且石块会在玩家移动一定步数后重新出现。

Nethernorld Crypt 冥王宫

Labyrinth of Disasters

同样是限制视野的区域，需要点亮烛台扩大视野，当有闪电即将来临时会有白色闪光进行提示，此时一定要尽快找到避雷针(有效范围为其周围8格)进行回避，否则一旦被击中会直接返回谜题入口。此处如果被敌人正面遇到会进行强制战斗，死亡机械的攻击力很高，而且每回合都会恢复100的HP，如果之前限制的能力太多胜算不高。

Traveling Salesmen

买花的强化版，所有规则都和之前一样，惟一不同的是最开始会出现一连串的NPC，玩家只有与这些NPC对话才能买花，而错问到其他的NPC就会进行强制战斗，如果事先限制了"逃跑"，那么胜利后会得到250的金钱，给资金的统筹规划上带来一定麻烦。



Trick Statues

推雕像的强化版，在地图上与敌人相遇会强制战斗，将相同的雕像面对面后对应的敌人会从场景中消失，将三种类的敌人全部清除即可过关。



Step by Step

需要绕开敌人达到右边的出口，不过即便是碰到敌人也只是与死亡机械强制战斗而已，如果玩家之前限制的能力不多，大可以在这里疯狂练级，说不定还能得到源氏铠甲(Genji Armor)哟。



软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

本以为X360精英版的发售会引来不少人的关注，但实际情况比我们预计的要平淡得多。其实国内玩家还是非常务实的，需要购买精英版的玩家仅仅是一小部分，国内许多店家根本就没有售卖精英版。不过对于X360精英版，在必要的时候我们还是会给予相应的，全面的报道。本次除了最新的破解内容外，"汉化速递"成为栏目的重点内容。现在本人最希望看到的就是关于《最终幻想战略版 狮子战争》的汉化消息。

question@UCG.com.cn

HACKER 破解直击 Hacker Inside

文 土豆

随着国外PSP价格的下调，国内PSP的售价也小有下调。不过现在市面上软降的机器已经不多，大部分都是硬降的机器。其实软降和硬降也没什么差别，关键在玩家心理能否接受。另一方面，随着直读芯片的普及，Wii的全套购机价格(含直读)也已经回落到了2100元左右。虽然动静不算大，但根据各地游戏店的反映Wii在国内销售势头良好。

NDS FlashMe发布新版

相信很多NDS玩家对去年的NDS刷机热潮还记忆犹新吧。刷入改版的固件FlashMe后，可以让你的NDS直接运行烧录卡内的ROM。NDSL出来以后，能够调节背光的FlashMe曾让大家热切期待。在5月初，久久没有更新的FlashMe推出了V8、V8a两个新版。新版本加入了刷机时的语音提示，去掉了MK2、MK3两款烧录卡的启动代码。另外，刷入新版后，NDS不会像以前版本一样开机后自动启动Slot2槽的卡带，除非你同时按住A、B、X、Y四个按键。作者还改进了NoFlashme，修正了刷入NDSL中可能出现的一些错误。不过随着越来越多的烧录卡支持引导功能，大家对FlashMe的关注程度也随之下降。

NDS 全新GB模拟器发布

NDS用的模拟器一直比较稀少，甚至比不上GBA。只是GB模拟器，就难倒了数位自制软件作者。5月上旬，又一个全新的GB、GBC模拟器Lameboy出炉了。作者倒是很勤奋，短短几天就更新了四个版本，最新版是V0.4。软件支持从烧录卡的存储卡中直接载入ROM，但模拟效果差强人意，仍有不少游戏无法运行，可以运行的游戏画面贴图倒比较正常，不过速度缓慢，也没有声音。



PSP 新PSP模拟器发布



与NDS相比，电脑用的PSP模拟器开发要落后很多，不过还好，终于又有一款PSP模拟器Potemkin站了出来。Potemkin能载入ISO或者压缩格式的CSO。Potemkin可以运行商业ISO，这无疑是一个巨大进步。经过测试，包括《泡泡龙》、《上海》在内的部分游戏可以运行，但是速度偏慢，没有声音，贴图也有错误。最让人无法理解的是，Potemkin竟无法运行PBP格式的自制软件。

PSP PSPALM推出新版

在微软做后台的PocketPC的打压下，Plam可谓江河日下。不过国外Palm仍有着众多粉丝。PSPALM就是一款粉丝型软件，作者意图将Plam的部分功能移植到PSP上来。5月2日，PSPALM推出了V0.2新版，采用了新界面，加入了文件管理器功能，用户可以进入记忆棒的各级目录浏览文件。目前PSPALM已经加入的功能模块包括时钟、计算器、画图等等，最吸引人的是桌面上那个无论怎么点击都没有任何反映的Word图标，让人浮想联翩。



Wii WiiKey将推出升级版



颇受欢迎的Wii用直读芯片WiiKey最近又有新消息放出。厂商宣布将会在近期推出升级版，并且已经进入最后的测试阶段。相信在下个月新版产品就能够大量出货。针对于市场上大量的克隆WiiKey，生产厂商也很头疼，目前的解决办法是将新出货的WiiKey全部贴上防伪标签。另外据传，厂商也将在升级程序中做出反盗措施，新升级程序将无法运用在克隆芯片上。

R 烧录新讯 Rom & Ram

文 Zwevd

SUPERCARD DS(ONE)新内核V2.0 SP1震撼发布!



4月30日，SUPERCARD DS(ONE)发布新内核V2.0 SP1，本次更新功能如下：

1. 增加文件列表方式切换的支持(热键为：L+A)
2. 更改时间窗口文字的显示方式
3. 增加PAD图标显示样式(热键为：Y)
4. 增加SuperCard做浏览器扩展存储功能
5. 增加对GBA ROM 支持(按A玩游戏，点击"LOAD"图标实现联动)
6. 修正对联动的支持
7. 增加即时金手指功能(热键为：L+R+UP+START)
8. 增加即时攻略功能(热键为：L+R+DOWN+START)
9. 修正内核开补丁时对转换过的ROM的兼容性问题
10. 增加热键：L+B，方便启动slot 2 烧录卡卡
11. 修正SELECT+L/R无法调节亮度的错误
12. 《托尼滑板》《动物之森》等游戏需要运行在Clear Rom模式
13. NDS信息库更新至1023，中文版内置金手指库448个中文的
14. 所有金手指代码来源于网络2ch，胜利之歌(vv2006)，CG网，部分金手指需要在游戏中才能开启，进入游戏前开启会当机、白屏
15. 增加按键"SELECT"可禁止备份存档到SD卡上，以及修复DPG播放黑屏。
16. 金手指设置时可按"SELECT"开启金手指(绿色，相当于游戏中热键L+R+LEFT+START)，暂停金手指(红色，相当于游戏中热键L+R+Right+START)
17. 有部分游戏的金手指可能让游戏认为存档破损，在游戏开始设置金手指必须暂停金手指(按"SELECT"键，直至出现红色字)，等游戏选完存档后才能开启(热键L+R+LEFT+START)

本栏目内容仅供参考及研究使用。

汉化速递 Localization

文 零下

APEX汉化组发布《符石工厂 新牧场物语》完全汉化版

自3月发布80%汉化版之后，终于在2个月后迎来了完全汉化版本，在该版本中，游戏字体问题等均得到了修正。汉化者表示，还有小部分图片未能汉化，但相信不会对游戏产生什么大的障碍，希望大家理解汉化过程中的艰辛，汉化是出于对游戏的喜爱而努力完成的。随着《符石工厂》的汉化完成，即将迎来的牧场系列的《育成小岛》的汉化工程的开始，请大家静候佳音。



《逆转裁判 事典》汉化工程启动



严格意义上来说《逆转裁判 事典》并是一款游戏，而是作为资料集收录了《逆转裁判》、《逆转裁判2》、《逆转裁判3》、《逆转裁判 复生的裁判》等历代系列相关的全部资料，包括与剧情相关的事件概要、登场任务的详细数据、事件证据物以及游戏BGM等数据。这次的汉化工程由沙滩凉鞋所牵头私人汉化作品，目前已经顺利的解决了字库问题，并导出了游戏文本（近150KB），目前正在招募翻译进行汉化。

巴士汉化组发布《雪之少女》汉化版

耗时一个月，在小组各成员的努力下终于完成了这部Galgame经典之作，同时这作品也是巴士汉化组的第一款PSP汉化作品。由于游戏是使用PSP的系统字库，因而在游戏中会发现一些"错别字"，这也是不得已的状况，对于系统字库中没有的汉字只能用相近的字来替换。如"喂"替换为"畏"、"她"替换为"他"，"呢"替换为"尼"，主要是这三个字，其他出现频率低的就不多说了。另外此版本三分之二的文本是来自KeyFC的剧情文本，再次对KeyFC表示感谢！



特别注意： 游戏在开头剧情后的动画那里会发生死机，这是原日文版ISO就存在的问题，并非汉化错误。

解决方法： 将"跳页"设置为"强行跳过"，在动画之前的剧情先存档，然后按R键就可以快速跳过。

EWIN汉化组发布《料理妈妈》图片汉化版





经过不长时间的汉化，EWIN汉化组的第二个汉化作品《料理妈妈》汉化版终于发布了。本次汉化是基于美版（编号为0560）上汉化而成，虽然仅为图片汉化版，但由于文本量较小，所以不影响正常游戏。在此期间EWIN汉化组增加了不少优秀的新鲜血液，特别感谢他们的无私奉献，抽出不多的空闲时间来做汉化，另外还是要感谢一直以来支持汉化事业的玩家，没有他们就没有EWIN汉化组的发展。

APEX汉化组招募《最终幻想XII 亡灵之翼》汉化内测人员





目前进度	
游戏剧情	97%
人物对话	98%
系统菜单	96%
人物介绍	67%
物品介绍	50%
技能魔法	86%
图片汉化	30%

国内著名汉化小组APEX在4月23日正式宣布接手当前热门大作《最终幻想XII 亡灵之翼》的汉化工程。APEX汉化组表示，这次的汉化工程已经计划了很久了。早在小组成立之初就把该游戏的汉化加入了日程，并且在游戏发售前就已经专门组织了精良的汉化翻译队伍。小组成员们对此次汉化倾注了深厚感情，他们表示，汉化不仅仅是将游戏从日文变成中文，更是要赋予游戏作品第二次生命。游戏将通过他们的双手，以他们对于游戏的见解，重新诠释，所以不可有丝毫马虎，力求做到信、达、雅。

如今，APEX汉化组的《最终幻想XII 亡灵之翼》的汉化工程已初步完成，已正式进入内部测试阶段。

简单的来说，这个版本对于普通玩家理解原作剧情已经没有问题了。但目前还存在部分对话和人物名称超出对话框，以及未汉化的部分由于将日文汉字字库替换为简体字库造成的文字错误等等问题，为了让《最终幻想XII 亡灵之翼》能以"最终"完美的姿态呈现给各位玩家，故不发布该版本，如想参加内部测试，可至APEX论坛专区申请，请随帖提供个人介绍即联系方式。

http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=96

SHARE汉化组成立《圣剑传说 玛娜之子》汉化启动



《圣剑传说 玛娜之子DS》是SHARE小组的处女作，小组成员对前CGP小胖的支持表示感谢，正因如此SHARE小组才得以顺利组建。SHARE组内因有许多圣剑达人，所以处女作便选择了《玛娜之子DS》作为首部作品。鉴于该游戏的文本量之巨大，所以SHARE小组不欢迎Lamer催促进度。



游戏动漫园 Animation Comic Game

栏目主持 卡伦

动漫情报站 A.C.EXPRESS

动画 ANIME 高清动画领域再添新兵 SF经典旧作齐推HD DVD



▲虽然之前还传说BANDAI的重心已转向蓝光，但精明如BANDAI又怎可能在一棵树上吊死？





不出所料，尽管速度缓慢，但我们仍欣喜地看到日本动画的高清化进程正在摸索中逐步向前，而走在最前端的自然还是世界观庞大场面宏伟知名度高的SF题材作品。近期就有2套这样的动画放出将要发售HD DVD-BOX的消息，它们分别是《超时空要塞》旗下的《MACROSS plus》和《MACROSS 7》以及富野由悠季《Brain Powerd》。

作为《超时空要塞》系列25周年企划的一环，BANDAIvisual株式会社宣布将于今年8月24日、9月25日和10月26日连续发售系列中2部作品《MACROSS plus》和《MACROSS 7》的HD DVD-BOX。其中《MACROSS plus》正篇用3张D9碟收录了1994年推出的全4话OVA和1995年追加上映的剧场版，再加上PS游戏《MACROSS plus》无字幕OP和剧中片段影像作为特典单独收录在D5碟片中，总播放时间超过320分钟，封入特典还有24页的资料解说本。该BOX价格为15540日元，配置提升，比起早在2000年和2001年曾推出过的普通DVD版本总价却便宜了不少，还算实惠。《MACROSS 7》则因加入了TV版而分为2卷发售，卷①为TV版前30话，卷②为TV版剩余部分加OVA和剧场版。BOX封面彩图由美树本晴彦绘制，并附资料解说本、设定画集以及收录无字幕OP&ED和多首Fire Bomber名曲的影像特典，两个BOX均带8张碟，售价各39900日元。看来，在一票旧作纷纷扛起周年庆大旗以挖掘剩余价值的热潮影响下，威风已不及当年的河森正治也按捺不住地抓起自己的最得意之作《超时空要塞》投奔了高清化，不过像《MACROSS 7》这种剧情和人设均招来非议的作品不知能否让FANS买账呢……

无独有偶，BANDAIvisual很快又宣布由SUNRISE于1998年制作的《Brain Powerd》(中译：灵魂力量)也将在8月24日发售HD DVD-BOX。这部集结了高达之父富野由悠季、《五星物语》永野护和配乐天才菅野洋子的SF动画，和《返乡战士》、《倒A高达》一起并称为富野由悠季新三部曲，同时也是其继《倒A高达》之后重新出发的作品。而本作虽是以近未来为舞台的机器人动画，OP中却几乎没有出现机器人，取而代之的是女性角色裸飘的场面，ED则采用了日本著名摄影师荒木经惟的拍摄照片。这种新鲜大胆的表现方式曾造就一时话题，而且似乎也成了这次的高清化价值所在……该BOX7张碟收录全26话内容和无字幕OP&ED影像特典，另附豪华解说本，BOX封面彩图由《宿命传说》和《永恒传说》人设猪股睦实绘制，售价31500日元，单卷购买则一共只需26880日元。

相关链接

1.**《机动警察PATLABOR》DVD纪念BOX**(5月25日发售)：20周年庆！多名顶级STAFF巨献，OVA全7话+TV版全47话+新OVA全16话完整收录，在.ANIME网站购买还将获赠高田明美豪华画集。

2.**《新世纪福音战士》限定复刻版DVD-BOX**(8月下旬发售)：由Yahoo！JAPAN推出、2003年瞬间售罄的DVD-BOX复刻版！含入手困难珍贵影像和96页全彩解说本在内的超豪华特典，监督庵野秀明更带来具梦幻般想象力的全新包装设计。





动画化短消息

人小鬼大的禁断校园闹剧**《小孩子的时间》**：小学3年级女生的恶魔招待，新任青年教师的苦恼与成长；GALGAME改编全年龄TV版**《七色糖果》**7月开尝：石蕗正晴不小心喝了奇怪果汁，一到傍晚就会变成小羊玩偶，同班女生秋姬则知道如何让他恢复原状，他们之间会发生什么事呢？动画制作=STBarcelona(《大魔法师》)；佐藤顺一监修**《素描簿～full color'S～》**：清新四格漫画《素描簿》动画化，围绕爱好素描的天然呆女主角讲述心跳温馨的小故事，主创人员和动画制作均是《ARIA》的班底；LOLI英语单词教程**《萌单》**：销量40万册、萌要素十足的高中英语单词学习手册宣布TV动画化，例句均采用ACG作品关联语句，而重中之中的声优请来了田村由佳利、上田佑司(冲着这2只也必须要看了- -)、小野坂昌也等；自学成才新人漫画画家石川雅之原作**《豆芽纹》**10月播映：美大有《蜂蜜与四叶草》，音大有《交响情人梦》，农大则有《豆芽纹》！深受漫画界好评的知识性作品，白瘦如豆芽的青年泽木入读东京某农业大学，因能感知"细菌"存在而展开了一段奇妙经历；赤衣丸步郎**《假面女仆卫士》**动画化：漫画杂志《DRAGON AGE》创刊4周年纪念之作，一个终日戴着假面、身穿女仆装、高喊"为了主人我什么都愿意做"的精壮肌肉变态男将要担任大小姐的保镖？

OVA《鸦-KARAS-》第4话先行放映

早先盛传已被腰斩的龙之子复归之OVA大作《鸦-KARAS-》，近日突然宣布将于DVD发售前的6月22日在PPV先行播映第4话，标题为"鸦とは摄理"。暮色将至，夜晚降临，人们都点亮了灯以驱散黑暗，因为他们知道有可怕的东西正悄然潜入……

揭示板

《反叛的鲁鲁修》格兰披治夺冠

一年一度的《ANIMAGE》格兰披治大奖日前终于见分晓，SUNRISE原创大作《CODE GEASS 反叛的鲁鲁修》众望所归地摘下了年度动画作品的桂冠，排在第2~5位的分别是《机动战士高达SEED DESTINY》、《凉宫春日的忧郁》、《樱兰高校男公关部》、《银魂》。此外男性角色和动画歌曲部门也均由《鲁鲁修》称雄。

《日本锁国》53国上映

今夏公映的CG剧场版动画《VEXILLE 2077日本锁国》将会亮相53个国家的大银幕。21世纪初，日本利用高度发达的生物科技制造出生化机器人，使人类寿命有效延长，却遭到联合国反对，从此日本开始闭关锁国。10年后，美国特种部队女兵VEXILLE潜入日本，目睹到难以置信的场面……



胜负师：本次自由谈刊登的三篇文章风格和涉及内容差异都比较大，动作游戏玩家红而再接再励，为各位献上《鬼泣4》的影像观感，是一篇值得品评的游戏前瞻；阳光计划成员这一次也表现积极，原墨就格斗游戏中的无限连技表达了自己的一些看法，而9GIU这次瞄准的目标则是《乐克乐克》。尽管《乐克乐克》有中文版，但我还真没怎么留意这些可爱的小家伙们在剧情中是如何设定的，大家不妨也来看一下。因为制作《游戏・人》的缘故，这一次整理稿件的时间相对比较晚。五・一长假果然威力十足，稿件数量猛增，稍显可惜的是投稿者以熟面孔居多，从看客转职成参与者的玩家相对较少，希望能有更多人走出第一步。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

再创辉煌OR差强人意OR雄风不再

《鬼泣4》最新影像观感

2001年，话说佛祖、上帝、安拉以及孔老夫子附了神谷英树的身，于是“不是一个人在战斗”的卡氏坏小子成就了《鬼泣1》这一传世经典的诞生。

2003年，田中刚崭露头角，但可惜未得前辈真传。神髓尽失的《鬼泣2》砸了老铺新刷了漆的金字招牌。

2005年，痛定思痛的田中刚，用匠人式的堆砌手法做出一锅大杂烩。不过这大杂烩并非一般货色，堪称正宗“佛跳墙”。用料精挑细选——除了本系列的看家玩艺儿，什么升龙拳、旋风腿、百裂脚、BLOCKING等等，无一不是历经千锤百炼的精品。口味自不必说，而且最重要的是量大管饱。《鬼泣3》在让制作人一血前耻的同时，使系列的口碑得以恢复。

2007年，小林裕幸操刀的《鬼泣4》将于年内推出。作为目前卡氏的中坚骨干之一，这位曾颇受三上真司器重的新锐制作人到底将带给玩家们一款怎样的作品呢？

在仔细观赏了最新试玩影像，并结合此前公布的情报进行综合分析之后，笔者对《鬼泣4》的大致面貌有了一些粗浅的认识，在这里与大家分享。

关于系统和操作

对于“《鬼泣》系列”这种以出众的手感获得FANS青睐的作品来说，玩家们最关心的莫过于游戏的操作性和系统了。那么，就让我们先从最基本的武器入手，对本作的系统设置和操作变化展开讨论。

绯红皇后 Red Queen

重剑无锋，大巧不工

作为新主角尼禄的标准装备，这把有着漂亮称号的巨剑(如果严格按照造型来判断，其实称为大刀更为贴切)在初期公布的影像中表现得中规中矩。而且相对1代和3代中的大剑，绯红皇后的挥舞节奏稍慢，用剑进攻时的爽快感逊于前作。另外，也许是为了突出其厚重感和体积感，砍杀过程中的画面特效比较强调对剑光的表现，实际效果仿佛主角在用剑光而非剑本身来砍杀敌人。这不由得让系列的老玩家们联想起《鬼泣2》中的设定——当年那把笨重的大家伙，给大伙留下的决非什么美好回忆。

当然，如果就此判断绯红皇后的表现将会不尽人意的话，显然非常武断。事实上，根据最新的影像，我们还是看到了《鬼泣4》对作为主武器的巨剑所进行的一些颇有新意的细节设定。

借助机械来增强攻击力的“超能爆击”装置，无疑是绯红皇后与以往登场的同类武器最大的区别。可以想像，借助这一蓄力系统，实际战斗的节奏可能会有别于前作，而且，3段蓄力的设定，势必会使诸如BOSS战之类的硬仗更富战略性。当然，在实际演示中，杂兵战并未将超能爆击的威力有效展现出来，但根据目前那个看起来完成度颇高的计量槽来看，开发人员应该是下了大工夫在制作这个系统。相信在作品的正式版中，该系统的表现不会令玩家失望。

在具体动作的设定方面，绯红皇后也有一些变化。首先，已成为系列招牌技之一的突进攻击，在《鬼泣4》中一改前作中的直线突刺形式，被设定为冲刺过程中横向扇面攻击。根据实际演示，我们发现经过调整后，该技的进攻范围要大了不少。另外，挑空后顺势跃起一直是但丁的主力连击起始技——此后的空中追击时间是真正考验玩家想像力，同时展现作品精髓的好机会。而本作中，制作人似乎试图将尼禄的身法设定得更为灵活，于是我们看到这位年轻的教团骑士在战斗中多次展示用巨剑将敌人挑起后，在空中连续转体两周并继续追加攻击的矫健身姿。此外，根据实际影像，该动作似乎被设定为“对身后目标也有攻击判定”——在对付弗罗斯特兄弟的战斗演示中，尼禄就是在利用这招在摆脱一只冰魔背后突袭的同时，将另一只可怜的冰魔在空中抡得找不着北的。

总之，根据目前掌握的情报，绯红皇后的设定挺有特色。而其在游戏中的实际表现，也颇值得期待。



■大剑挥砍的特效相当华丽。

湛蓝蔷薇 Blue Rose

狗尾续貂，徒有其表

与绯红皇后相比，尼禄手中的这把白色左轮甚至拥有更加美丽的名字，不过……就实际表现来看，湛蓝蔷薇只能用糟糕透顶来形容，其中最突出的问题莫过于是子弹的射击频率不高。在影像中，只要这把白色左轮在尼禄手中出现的时间超过3秒钟，进攻的节奏就会明显下降。尤其是看着尼禄不紧不慢如同闲庭信步般地远程射击那头行动迟缓的火兽BOSS时，阵阵困意会不不由自主地涌上来，尽管音响中传来的混合了战斗音效的重金属摇滚乐依然无比嘈杂。

在作品的老FANS看来，用眼前这把在射击频率上完全无法与“黑檀木&白象牙”相提并论的左轮手枪取代前者，无异于把系列最有价值最能展现作品神韵的东西加以抛弃(难道真的如制作人在访谈中所说的那样“但丁太强大了？”)。不客气地说，目前的设定，使4代的枪攻击相对系列诸作成为标准的“狗尾续貂”。



■左轮手枪的射速是个问题。

魔之右臂

吸星大法，潜力无穷

在看到最新的这批影像前，对于尼禄的魔之右臂到底能给游戏带来什么，笔者一直没有什么具体认识。所以，在观看影像的过程中，我仔细留意了右臂在游戏过程中(尤其是战斗中)的功用，并进行了简单的总结。

魔之右臂在试玩影像中的功能主要表现在以下三个方面：

(1)吸星大法

在影像中，神奇的右臂多次施展神功，将那些普通杂兵拉到尼禄的身边。而在对付大块头的BOSS时，利用同样的技能，主角不断地让自己迅速接近BOSS，巨大的火焰魔兽被个头小得多的尼禄耍得团团转。这一场面，让人直接联想到战神奎托斯对阵巨像兵时的情景。

(2)直接攻击

魔之右臂的直接攻击，目前来看表现在两个方面。其一是投技，影像中主要展现了“在空中抡甩敌人”和“将敌人猛然掼向地面”等几种；其二是打击技，如在影像中尼禄在连击过程中多次使出的右勾拳。

(3)远距离移动

利用“格林握把”，通过右臂进行远距离的特殊移动，在影像中也进行了集中展示。相信这种移动方式至少会在解谜方面为该系列带来一些新意——比如借助该系统来迅速解决带有时间限制的谜题等等。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

漫画 COMIC

第11届手冢治虫文化赏揭晓 山岸凉子《舞姬》获漫画大赏



手冢治虫文化赏，是为了纪念为日本漫画文化发展作出巨大贡献的一代漫画大师手冢治虫老师、同时为继承其遗志以推动漫画事业健康发展，由朝日新闻社于1997年设立的。最初只有漫画大赏、漫画优秀赏和特别赏3个奖项，后来从第7届开始则将漫画优秀赏改为漫画新生赏，并追加漫画短篇赏，一共4个奖项。很多动漫迷熟悉的经典漫画作品如藤子·F·不二雄的《哆啦A梦》，浦泽直树的《MONSTER》和《PLUTO》，小畑健的《棋魂》、冈野玲子的《阴阳师》等都获得过手冢治虫文化赏。

继5月1日公布8部最终候选作品之后，朝日新闻社于9日揭晓了获奖名单，除特别赏空缺外，其他奖项均各花有主，结果如下：

奖项	作品名	作者	出版社
漫画大赏	舞姬	山岸凉子	MEDIA FACTORY
新生赏	神圣喜剧	原作：大西巨人 漫画：のぞゑのぶひ	幻冬社
短篇赏	大阪哈姆雷特	森下裕美	双叶社

获得漫画大赏的实力派少女漫画家山岸凉子，最知名的作品恐怕就是《日出处天子》了，而以芭蕾舞为中心展开描写的《舞姬》，自2000年开连载以来就屡次荣登各种漫画赏的候选名单，获得本届手冢治虫文化赏早已是业内人士意料之中，在某种意义上也宣告了其在2006年的漫画作品中居于最高地位。据悉少女漫画受赏向来少有，此前曾有萩尾望都的《残酷之神的支配》获此殊荣，山岸凉子这次力压群雄，足见老牌漫画大师的功力之深厚。

相关链接

第31届讲谈社漫画赏公布：一般部门《王牌投手 － 振臂高挥》（樋口朝）；少年部门《再见！绝望老师》（久米田康治）、《灌篮少年ACT Ⅱ》（八神浩树）；少女部门《IS上帝的恶作剧》（六花千代）。

揭示板

羽海野千花今夏将开新连载

日本白泉社旗下漫画杂志《YOUNG ANIMAL》官网近日在首页堂堂宣布，因TV动画化人气高涨带动原作漫画亦大受欢迎的《蜂蜜与四叶草》作者羽海野千花，其最新作《3月的狮子》（暂定）将在今年夏天开启连载。热切期待！

《MAGAZINE》&《SUNDAY》合作企划？

同于1959年创刊的《周刊少年MAGAZINE》（讲谈社）和《周刊少年SUNDAY》（小学馆）似乎正为了迎接2009年的创刊50周年酝酿着一系列合作企划活动，而这项合作的另一个目的则是为了挽救日趋低迷的漫画杂志市场环境。不知两大巨头这次将会擦出怎样的火花呢？

揭示板

FictionJunction YUUKA 新作发表

梶浦由纪提携南里侑香的组合FictionJunction YUUKA继2005年的首张大热专辑《Destination》后，将于7月4日发售令人期待已久的新作《circus》。包括“焰之扉”、“Silly-Go-Round”、“荒野流转”、“romanesque”等之前推出的单曲都将收录在内，全12曲。

Aice5 9月20日解散！

由声优神田朱未、浅野真澄、木村まどか、たかはし智秋和堀江由衣组成、刚刚推出新单曲《Letter》的歌唱团体Aice5，在演唱会“Aice5 First Tour2007”横滨最终日的演出中宣布，决定于9月20日的LIVE“Last Aice5”后解散，令无数FANS深受打击。而且解散当天还是队长堀江由衣的生日。

音乐 MUSIC

超大容量令FANS大饱耳福 Lia&LIA精选合集6月20日发售

凭借一曲《AIR》主题歌“鸟之诗”一举成名后7年，在瞬息变换的歌坛闯荡中的歌姬Lia将在自己的歌手生涯迎来3周年之际，以Lia&LIA的名义推出一套超豪华合集大碟，容量更高达5张CD全64曲！7首为新曲。

Lia是日本少数对古典、爵士、流行等音乐类型均能熟练驾驭的歌姬，此次将要发售的合集大碟可谓是集大成之作，将其出道以来在成长轨迹中的多首真髓名曲悉数奉上。其中含有2张回顾精选和1张特别将名字大写为“LIA”的跳舞音乐合集，3张碟的歌曲全部经过重新编曲录制。此外还收录了大量新录音版本的经典和新作歌曲，并收纳在特别制作的BOX包装内，且为限定生产。

内容方面，除了为游戏和动画演唱的歌曲之外，还包括至今尚未收录在过往任何一张专辑内的名曲，1张碟为1个统一风格，涵盖范围之广也必定让FANS听得大呼过瘾！“鸟之诗”自不用说，“Spica”、“夏影”全新录音版，众多Key Sounds Label出品单曲副歌，《CLANNAD》ED“小さなてのひら”，BGM“愿いが叶う场所”，《AIR》BGM“月童”等等……炎炎夏日，就让整个身心都沉浸在Lia充满通透感的歌声中吧。



ACG互联

CLAMP人气漫画《xxxHOLiC》染指PS2游戏！



经过漫画→剧场版→TV动画的规律演变后终于涉足游戏界，对于抢钱本事“大大地有”的CLAMP集团来说绝对不足为怪，况且这部《xxxHOLiC》好歹算是她们近年来较为成功的作品，相信其游戏化还是会获得不少朋友的关注。

和原作一样，主人公仍然是能看到非人类存在“幽灵”的高中生四月一日君寻，并会增加不少新角色。故事则是以日本文学为题材的游戏原创，展开曲折多变的剧情：四月一日在侑子的店里打工，某天他们受蝴蝶牵引来到了日本文学的世界……这个世界的人们希望侑子帮助实现什么愿望呢？代价又是什么？

小贴士

游戏里角色的对话采用了漫画对白的形式，令人眼前一亮，声优也和动画版的相同。而在剧情发展过程中，不同的选择也会令最终通向多个不同的结局。



游戏信息

xxxHOLiC～四月一日的十六夜草话～	
发售日	8月预定
厂商	MMV
机种	PS2
类型	AVG



以上三点，最后一个方面是否会实际应用于BOSS战，目前尚不明朗。但前两点对战斗过程的影响是显而易见的。在战斗中穿插使用魔之右臂的力量，首先会为进攻过程提供更为丰富的动作组合。而且，正如作品初公布时，游戏导演伊津野英招所说的那样"为了能够在打飞敌人后再把它拉回来继续进行连击，我们就引入了恶魔右手的力量"，吸星大法使玩家即使在面对被吹飞的敌人时，也可以迅速展开进一步的主动追击，这显然会给系列老玩家们带来全新体验。此外，吸星大法的引入，一定程度上使战斗的爽快感得以提升，尤其是在部分BOSS战中，"抓"可能成为干掉BOSS的有力手段，而实际效果也相当震撼。可见，魔之右臂的诞生，会使玩家的战斗思路得以拓宽，从而带来更多的新鲜感和更刺激的战斗感受。而吸星大法也将会成为作品很有潜力的重要系统之一。

不过，话说回来，有当年里程碑式的"大剑挑空，双枪追打"珠玉在前，"吸星大法"所带来的震撼到底有多强，估计在实际玩到游戏时，方能得以分晓。


■火焰BOSS的魄力表现值得肯定

关于实际战斗

上面我们主要分析了通过影像所了解到的系统调整，总的来说多数变化还是值得肯定的。不过，影像却同时反映了实际战斗中存在的一些问题，让我们共同了解一下吧！

大型杂兵战

沉闷平淡，神髓尽失

首先值得一提的是对阵两只弗罗斯特的大型杂兵战。可能是为了彰显他们"系出《鬼泣1》名门"的尊贵血统，两位玩冰的兄弟出场仪式搞得有模有样——又是故弄玄虚、又是大段铺陈、又是特写镜头，总之还真像那么回事。不过期待着一场酣畅淋漓精彩大战的观众们马上就失望了，因为紧随其后的战斗影像着实让人感到平坦且拖沓。

小林裕幸在接受美国媒体的采访时曾表示《鬼泣4》的难度在游戏初期相对前作要简单些，门槛降低的目的是为了吸引更多的新玩家。虽然不敢肯定这场大型杂兵战是否出现在游戏流程的初期，但那种毫无压迫感的战斗过程，却无时无刻不在提醒玩家，制作人并未撒谎。1代中颇为难缠的对手，在本作中似乎显得有些水土不服。单调的进攻方式、几乎没有任何配合的各自为战、短兵相接时的消极进攻等等，都让可怜的冰魔兄弟彻底沦为配合尼禄展示右臂神力的道具。于是，在耐着性子看完这场冗长且无聊的战斗后，笔者开始为本作在游戏难度把握和战斗节奏处理感到担忧。


■杂兵战如果不够精彩，那就不能算是一款成功的《鬼泣》。

BOSS战

痼疾尚存，期待突破

与火焰魔兽彼列的初次战斗，已然在影像中展示了详细打法和具体过程。不出意外的话，这应该是游戏中的第一场BOSS战。

首先要说的是，与系列以往诸作中的各类BOSS相比，本作中初登场的彼列在造型设计上来说还是颇为成功的。巨大壮硕的身型配合熊熊燃烧的烈火，作为在次世代主机上亮相的首位BOSS，彼列带来的是震撼性的视觉冲击。不过，实际战斗影像还是一定程度上暴露了本作在BOSS战设计中可能出现的问题。

程式化的套路，这是系列在BOSS设计方面的一贯做法，其实也算是卡氏动作游戏的通病，正如达人胜负师所说的那样"Capcom的游戏，打BOSS往往是方法重于技巧"。而此次影像所展示的BOSS战，依然没有摆脱这一思路。对于玩家来说，只要摸清BOSS的进攻规律，原本险象环生的战斗，就沦为机械地"背版子"，乐趣大减。

当然，具体到系列以往的表现，我们发现制作人员其实一直都在努力采取各种措施来解决这一问题。比如在《鬼泣3》中，多职业系统的设定就给BOSS战的打法带来了更多的选择。换句话说，就算是背版子，有几种职业，基本上你就必须背几个版。等你能用任何职业顺利通关时，那游戏时间肯定已经不短了。玩到这个份上，玩家不得不承认物超所值。而且，对于那些善于不断挖掘游戏系统，并把各种打法结合起来灵活运用的探索型玩家来说，多职业系统给他们带来了充分发挥想像力的空间。有鉴于此，相信本作也会通过系统方面的设置来妥善解决这一问题。

此外，具体到彼列在战斗中的表现，笔者还是免不了要就BOSS的难度设定发发牢骚。移动迟缓，攻击时起手式过于明显，即使作为游戏中第一个登场的BOSS，也显得有些说不过去。看着这头傻大个在遭到主角的远距离进攻时笨重地转身，不免让人想起当年《鬼泣2》那辆让玩家打得昏昏欲睡的魔化坦克。

综上所述，尽管问题很多，但就目前公布的消息来看，系列的精髓一定程度上还是在作品中得到了继承。而且但丁在本作中属于可使用角色，系统又是以3代的多职业系统为蓝本。从这个角度来看，《鬼泣4》还是非常值得期待的。毕竟，对于系列的老FANS来说，但丁肯定永远是系列的主角，就如同面孔比尼禄还要精致的金发帅哥雷电怎么也无法取代同样胡子拉碴的斯内克在MGSer心目中的地位一样，其中的道理不需要过多解释。

文 红雨

鸡肋

小议2D格斗游戏的无限连技

几天前利用闲暇时间观看了"游戏光环"中《北斗神拳 审判苍双星 拳豪列传》的极限连技，不得不承认那是段很精彩的表演。不过，当看到挨打一方的体力一丝丝掉尽，进而类似的情况出现了N次之后，不知是什么刺中了我那根不甚敏感的游戏神经，一种很不爽的感觉顿时占据了我的心头。作为一个忠实的格斗游戏粉丝和一个小(很小很小)有成就的《KOF》玩家。对无限连技，我有话要说。

文 阳光计划成员 原墨

FTG中的"无限连技"是指将对手从满血状态直接打至KO的连续技。(注：严格说来，中间经历将对手打至昏迷状态的无限连技不能算是真正意义上的无限连技，不过鉴于无限连技定义的模糊性，本文姑且将其算在内。)可以说，它是连续技的终极版。坦白地说，本人在若干年前也曾深陷其中，并幼稚地认为会否无限连技是区分高手和菜鸟的不二准则。但是随着自己格斗技术的提高，对战阅历的丰富，以及这些年对FTG理解的加深，无限连技在我心中的地位却在一天一天的滑落，以至于现在我要用"鸡肋"来形容它。缘何如此呢？不防看一下我罗列的原因。

第一，无限连技与血槽设定相悖。

FTG为什么要设定血槽？我想答案可以向同样设定血槽的ACT游戏索取。简单地说，这一设定就是为了让玩家在受到攻击后仍然有反扑的余地。而无限连技的引入，毫无疑问使受攻击方彻底失去了反击的机会。那么我想说的是：因为中一招而导致身死，这样的FTG和《1945》等射击游戏还有什么区别呢？

第二，许多无限连技的出现是游戏平衡性欠妥的表现。

在FTG中，一般来说，不同的招式间存在着连接的可能性，而相同的招式间则不应该存在连接判定。这就好比真人对打，用同一种攻击方式连续打对方两下不易做到，而在初次攻击后马上变招则更容易命中。这也正是连续技的平衡性所在。在这一方面，以《VR战士》为首的大部分3D



格斗游戏由于采用了不同于2D格斗的设计思路，所以其连续技的设定也更为合理。

而笔者所接触到的大多数包含无限连技的2D格斗游戏则或多或少存在连续技不合理的情况。就像我在前面提到的《北斗神拳》，由于游戏的平衡性差，致使招式判断不清，同样的招式(甚至包含“超必杀技”)可以相接数次，最终导致几乎每名角色都有无限连技，这对于强调对抗的FTG来讲是致命伤。而以在我国格斗游戏中人气度最高的《KOF》为例，从《KOF95》中京的“无限七十五式 · 改”到《KOF97》中八神的“鬼步”，再从《KOF97》中山崎龙二的“无限踢沙”，到《KOF02》中只要掌握好BC的按键节奏就可以派生出的上百种无限连技，其作品中大多数无限连技均是由同一招式堆叠而成，这显然是《KOF》平衡性欠妥的表现。需要指出的是，由于游戏BUG导致的无限连技(例如《KOF97》中的“挥空取消无限连技”，特瑞的“无限能量补充”是其中的代表)不能算在平衡性的账上，但对于厂商来说，是否具有在其后续作品中纠正BUG的态度也确实会“误导”玩家对游戏平衡性的判断。改之，那么玩家自然心领神会，这无损对平衡性的评价；相反，若对BUG听之任之，那么玩家们始终会将其当成系统的一部分，进而造成对作品平衡性更多的诟病。

第三，会用无限连技并非实战实力的体现。

很多玩家都认为只要学会无限连技就可以称霸一方，这样的观点真的是大错特错。诚然，习得无限连技需要玩家频繁的练习，甚至还需要有一定的天赋，不过那并非是实力的体现。实力是一个很笼统的概念，即便是将其简单地划分为技术与心理两方面，那么会使用无限连技也仅仅是技术方面的一环，却也绝不是不可或缺的因素，因为不会无限连技照样可以克敌制胜。而实战实力的关键更在于心理层面。一部分实用性较强的无限连技体现得便仅仅是纯粹的“手上功夫”；而那些实用性较差，形成条件又十分苛刻的无限连技，在实战中基本不可能出现，与高手过招时更是无从发挥(只能算作无损于游戏平衡性的观赏性连续技)，既然无从发挥，那么就连最基本的“手上功夫”都无从施展，又怎么能够体现实战实力呢？从另一方面讲，学会不给对方使用无限连技机会的技能甚至要比本身会使用无限连技更有益于实战实力的提升。

第四，无限连技的使用减少了FTG的真谛带给我们的快乐。

我想这点尤为重要。FTG的真谛是什么？这是个很难回答的问题，不过相信每个人都会有自己的答案。我对此的理解是：体验见招拆招的快感，把握攻防转换的节奏，进而猜测对手的心理活动。正是这些大方面带给我继续进行FTG的动力与乐趣，也正是由于每次对决都是技术、智慧、心理素质的全方位比拼，所以许多资深玩家隐藏了自己的无限连技技能。因为他们知道一旦使用，无疑会减少分析对手战术及心理的机会，这是他们不愿失去的。大多数正规的FTG比赛中，规则方面都会有一些明确的限定，无限连技大都会被归入禁用范围之列，我想这也算是对FTG真谛的一种保护及尊重吧。

“鸡肋者，食之无味，弃之可惜。”前面说到了无限连技的“食之无味”，那么“弃之可惜”在哪里呢？其实，不管我们是否喜欢无限连技的设定，它都已经作为FTG文化和历史的一部分深深地镌刻在我们的脑海里，并伴随我们度过了无数个难忘的日日夜夜，对于那段金子般岁月的记忆，恐怕我们是不愿割舍的。而在其用途方面，也并非完全禁止使用，关键是在什么场合，对谁使用。人机对战或连续技表演时，我们大可以用它来招呼可怜的CPU，并且用最华丽的技巧来终结它们。

身处在当今这样一个2D格斗游戏无限连技满天飞的时代，我知道这篇文章可能会招致不少人的讥讽，不过我一点都不介意，因为正是这些争议构成了如今丰富多彩的游戏世界。说一些题外话，尽管2D格斗游戏的辉煌早已不在，不过还是有许多玩家像我一样在继续关注着它的点点滴滴。衷心的希望它可以在有朝一日重拾往昔的神采，也期待着与广大同好们有更多的交流机会。



乐克乐克的故事




▲爱睡觉的惑星居民。

听众朋友们，大家好！下面的录音来自一位解决了一场惑星危机的英雄，以下是他的自述。

我的名字叫“乐克乐克”，在游戏中会蹦会跳又会唱歌的就是我和歌友会的同伴们。我们看起来很可爱，歌声又很优美，几乎就是天生的大明星。但现实就是如此残酷，在我们生活的惑星上落户的(甚至包括惑星自己)都是整天嗜睡的懒蛋，每天惟一的工作就是睡觉。(如果这还能叫工作的话)只有在我们对其高歌一曲才会醒来，然后给我们一点勉强可以抑制胃酸的瓜果蔬菜，又继续睡觉。搞得我们像闹钟和卖唱的。没伯乐相识不说，连听众都找不到一个半个。但为了填饱肚子，忍了。于是，我们就这样沦为了生活的奴隶，为了一日三餐整日奔波，苦死累死没人关心。有句地球人的名言叫做什么来着，“当你的工作不能体现任何自己认为有用的价值时，那么你就是在浪费生命。”我们的情况正是这样。可是谁让生物都要吃了东西才能延续生命呢，我们这是为了生存。唉，没办法呀！

终于有这么一天，命运女神高抬贵手(也或许她哪根筋搭错了)，让一群给我们带来希望或灭顶之灾的黑色生物降临到了这个死气沉沉的惑星上。银河系的电视台记者在当天用手上的摄影机记录了他们洗劫惑星的壮观场面，但发稿时却不知该管他们叫什么好，于是就顺口给他们起了个名字叫“毛杂”。(电台工作人员：“这在宇宙语中是指非法入侵他星的侵略者。”)毛杂的行为很快就使得星球上的大多活物再也无法回到当初的悠闲酣睡中，突然的变化使他们很不适应。为了找回当初的生活，他们费尽心思。但常年好逸恶劳的习惯又使得他们不想自己动手。他们就这样祈祷着，祈祷着有一天有一个白得的劳动力为自己去完成这项使命。正好有这么一天，我们一如既往地卖唱行乞，“毛杂”们无意发现了我们，就好像发现了新大陆一般的兴奋异常，飞快地扑向了我们。(大概他是饿极了，看到我们的肤色以为我们是刚出炉烤面包吧)不过咱们工人就是有力量，大伙聚成一团，毫不示弱地对准他用力一撞……这一撞不要紧，撞飞了的那位仁兄不知用的是啥牌子的手机，还没拨号就叫来了一帮黑哥们。我们硬是跑了三条街五条巷好不容易才摆脱这帮老少爷们儿。惑星看到这般热闹场景，觉得自己长久以来一直在寻找的白得劳动力出现了，于是一脸坏笑地对我们说：“老乐，看你也被这帮地痞无赖盯上了呢。”“是啊，这年头，日子不好过啊。”“我有个主意，你看要不要试试看？”“说吧！”“在我的四周有先人留下的巡逻小屋和防御用花朵，只是因为年久失修才没有对这些入侵者有所反应。你要不要试着去发动它们？”“我？我行吗？”“肯定能行，只要把负责值班的姆依姆依叫醒就行了，剩下的就交给他们就行了。以你平时的大嗓门，这不是很难吧？”“好吧，我去试试看吧。”我就这样被牵着鼻子走了，现在回想起来发现自己当初真的太实诚了。

这以后，就如游戏里所说，我们为了使惑星重回往日的和平，跨越五大洲，游历四大洋，历尽千辛万苦，冲破重重险阻，终于叫醒不负责任的值班人员姆依姆依，开动早该开动的花之防御工事，赶跑了侵略者毛杂。一时间，整个银河系都知道了我的传奇经历，报纸、杂志那段时间都是头条头版。地球的游戏厂商们更是将其改变成了掌机游戏。从那以后，我们一扫以前的晦气，每天除了应付各路记者还要出席各种公众活动，我们终于成为了不折不扣的大明星。

从卖艺行乞到星光万丈，乐克乐克的故事充满了戏剧性，它告诉了我们一个简单的道理：“游戏，一切皆有可能。”好了，感谢乐克乐克的精彩讲述，也感谢各位听众朋友们的热情参与。我们下期节目再见！

文 阳光计划成员 9GIU



▲行行好，给点儿吃的吧。



▲花炮照准，发射！



▲不负责的姆依姆依。



▲毛杂啊，你使我成名，我是不会忘记你的。

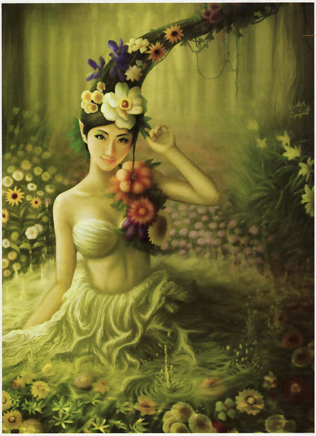
游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

不知道大家在看到本期杂志时，是否已经入手由UCG众小编倾力打造的《Xbox360典藏特大号》了呢？哥们儿别急着撇嘴，本刀没打算在这儿做广告，想要告诉大伙的是：这套专辑的Vol.2已经在锐意制作中了，作为负责人的多边形希望和我们的"游风艺苑"合作，在专辑中推出"X360画廊"栏目。稿件题材需要与登陆X360平台的游戏作品(如《战争机器》《蓝龙》等等)有关。希望大家积极投稿，稿费从优(多哥信誉担保)。当然，别忘了在来信中注明"X360画廊(收)"字样。什么，看这么长时间杂志，您还不知道我们的通讯地址？下方的"投稿须知"写得很清楚，仔细看看吧！



淮南・邹明明

最近我们的邹明明同学似乎对惟美路线的女性题材情有独钟。眼前这幅《花妖新娘》，构图、人物造型以及色彩搭配都可圈可点，而独具匠心的细节处理将美人与鲜花的形象有机地加以融合，堪称赏心悦目的养眼精品。

兰州・陈淑颖

印象中这是本刀接手栏目以来第一次刊登《块魂》相关稿件。右边这幅颇具流行色彩的矢量插画名为《我爱块魂》。也许正是因为对作品"有爱"，才使得作者创作出将恶搞风格的《块魂》与时尚元素结合得如此完美的画作。





无锡・shukayu

也许是《FF Ⅶ AC》的人设太过出色，尽管作品已经推出一年有余，信箱中的相关画稿却从未断过。这些稿件之中又以类似左图这样的美型版克劳德为最多，而且作者多为女性玩家。看来所谓"英雄难过美人关"反之亦然啊！



北京・张振宇

奎托斯"战神版"VS"战士版"。作品的亮点在于充满视觉冲击力的构图和对比强烈的配色以及对整体氛围的把握。正是凭借这些，作者将"战胜自己"的立意诠释得异常明了。而这恰恰也是"《战神》系列"所要表现的主题之一。



临海・BWMK2

一幅在《恶魔城 苍月十字架》官方插画基础上进行再创作的稿件。看得出作者在努力借鉴小岛文美的上色风格。至于实际效果，个人觉得虽然和大师的作品有一定差距，但比起被众多系列死忠玩家诟病的原作，还是要精美许多。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜



★从本期起，“读编往来”就要从原来的三页扩张到四页了，这次扩张的结果就是我们可以刊登更多读者的来信，和大家进行更多的交流啦，所以，请用你们的爱心信件华丽地向我们轰炸吧！我们一定本着一不怕累，二不叫苦的决心接受大家爱的洗礼。

★从7月开始，我们就又要进入华丽的游戏展三连星了。7月的E3游戏展，8月的德国莱比锡游戏展，还有9月的东京游戏展，可以说是好戏连连，有兴趣的读者一定要记得关注哦。

★经过长达几个月的读者参与和支持，我们的“创意照片大征集”终于要暂时落下帷幕了，在这里，要感谢所有热心的读者们。虽然“创意照片大征集”暂时告一段落，也并不代表大家以后就不可以寄各种有趣的照片给我们了，这些照片仍将会在“读编往来”中出现，所以如果大家有什么有趣的照片或是发现想和更多的玩家分享，就尽管寄给我们吧。

★在这里推荐大家留意本期Gamehelo DVD的Ending Song《犬之岛 一花物语》，这首歌曲让编辑部内一干人等通通为之倾心不已，本着好东西要大家一起分享的原则，推荐大家也去听一听。

Q & A

吉林 张翔宇：在175期有个读者来信说“火热秘技”不办了，我也有同感。以前的“火热秘技”我期期重视，可是忘了从哪期开始便没有了，热情也有降温。

一看就知道你们一定没有仔细看杂志，“火热秘技”只是最近减肥成功，改在“游戏进行时”中登场了而已，所以大家发现了什么秘技一定要告诉我们，让它的体重飙升起来哦。

成都 罗丰：前天玩《魔兽世界》的时候，在三区熊猫酒仙遇到一个叫“胜负师”的侏儒术士，一身T2装。我问他是不是UCG编辑，他说“不是”(如果是我我也会这么说)，后来我说不我不想给他添麻烦，并说自己中了几次士力架，最后说即将寄信，我和他的对话从这里就结束了。后来我想了很久，并推断那“胜负师”就是此“胜负师”，而且很有把握。若真是这样，这就是缘了，而且我的号都是买同学的，还买老区，这就是缘上加缘了，最后我也是侏儒术士，难道这不是上天安排的吗？若真的是你，请加我为好友。

看来你确实是认错了，小编们大多数是不玩网游的，只有邪魔天使对《魔兽世界》情有独钟，所以大家如果在游戏中看到貌似邪魔天使的人，就尽管毫不客气地骚扰他吧！

zoutao1987：看《游戏机实用技术》已经不是一两天的事情了，当然也不是一两个月的事情了，从高中毕业就开始买游戏书了，现在上了大学有了充足的活动资金，基本上都是每期都要买了。我对你们的赠品也很有兴趣，现在就有两张海报贴在寝室的门上，都是《光明之风》中的人物，很性感哦，每次同学来都对海报产生了强烈的研究感。

研究感一词用得甚好。下期的攻略保证让你产生更强的研究感！

极速流星：小编你好，我有一个问题，就是《蓝龙》的人设和《勇者斗恶龙9》的服装设计都是鸟山明，但是鸟山明不是在1987年8月15日过世吗？为什么……

其实你看错了，《蓝龙》和《勇者斗恶龙9》是鸟山明的弟子鸟山日月画的。

网上流传的谣言欺骗了一群人啊。

河南 吴天翔：为啥最近有几期“小编寄语”看不到雨滴，小编们太粗心了-_-....

这个可不是粗心。因为小编们每期工作有多有少，所以有时候如果有人太忙的话当期就可以享受不写“小编寄语”的权利。

那你的意思就是说我们不忙喽？我们还没找老编要“小编寄语”全勤奖呢！

你们都不要吵！我最冤！我经常忙得顾不上写“小编寄语”，但是从来都没有一个读者问过！雨滴一期不写就有这么多人问！大家都是编辑，咋差别这么大呢……

内蒙古 段旭：自从升了高中，已经很久没有接触UCG了，最近刚考完试，立刻去书店买了一本UCG。我最喜欢看的栏目是——“小编寄语”，但是突然发现少了星夜、猫太、ACE的背影，对他们也是特别怀念的。因此，我强烈建议编辑部做一期关于小编们的企划，让我们永远铭记这些为游戏事业奋斗过的一代代人，让远行的伙伴们“走”的放心吧！

虽然发生了一点误会，但是终于有读者注意到ACE飞行员没写“小编寄语”了！读者们还是关注你的啊！

大家都是编辑，咋差别这么大呢……

luxwel：以前D・S在“小编寄语”里放的歌词，我很喜欢他写的歌词，但不知为何最近不放了？

……我要是能写出这样的歌词，我就不在这里干了。

我KAO你小子原来早有反意，兄弟们给我把D・S捆起来灌辣椒水、上老虎凳，问他准备去哪里干！

小煜：在6月A的“小编寄语”中GOUKI将自己的球鞋印了字，我觉得很酷。我还发现左鞋上印有“YANG JING”，是他的名字吗？

这位读者真是观察仔细、分析透彻，不过你咋不认为这是他女友的名字呢？

会有人把女友的名字印在鞋上天天踹的吗？

bzdlyp：看到那《幕末恋华 花柳剑士传》名字中“花柳”二字，不禁感到一阵恶寒。

这真的不是我们故意的，游戏原名就是这么起的，要怪就怪日本人不明白中国词汇的博大精深吧。

天津 凌小雨：“铁拳通信”确定是一个固定栏目了吧？实在太好了，对于我等“铁拳庶民”来说，必要的理论知识还是不应该少的。另外，我一直有一个问题想问，就是……老编和小编有什么区别吗？编辑中有谁是老编呢？(我印象中的老编一直是“催稿者”的形象)

老编和小编的区别就是一个是绑人的，一个是被绑的，至于到底谁是老编呢？这种秘密我们怎么会告诉你。

Q&A

dza：说起我买UCG是一种被逼的状态，因为我们这里UCG的发售总要比网上公布的晚上3～4天，所以总爱问楼下杂志店的老板"到没啊？"老板都被我问烦了，所以每当新杂志到的时候..我从楼下经过时老板总叫我买。有一次我身上只有10元，但是老板却偏偏叫住了我，碍于面子还是硬着头皮买了，害我吃了2天的馒头。所以我决定购买每期的UCG，因为我挺你！

感谢你节衣缩食来支持我们的行为！关于吃馒头的事儿，我个人有点大学时代的小经验——比起馒头来，花卷和发糕价钱差不多，但味道要好不少，一个咸一个甜，搭配起来吃更有奇效！

冯智佳：纱迦大人，在现实生活中你有认识的人跟《无双》中的人名完全一样的吗？我就认识一个：周泰！而且我还曾经在他"麾下"干过活！这位周泰是在广州某宾馆的点心部里面专门做酥类点心的。当年我到里面实习的时候曾经在他"麾下"干过活。当时还不知道他的威名，直到2004年入手PS2时才心头一震！

这个问题很有意思。我有个朋友就叫关羽，别的就没有了。不过如果你一直都留意我们的中奖名单的话，你会发现很多三国人名：赵云、马超、姜维、关羽、王朗、周泰……看来起个三国名字似乎中奖率会提高？（玩笑）

RPGking：我终于入手Wii了，那一个字爽啊！据贵社杂志提供的珍贵资料（就是玩《Wii Sports》能减肥的那个）在我的督促下，爸爸、老叔，妈妈都一起了喜欢上了，特别是老叔，以下是他在玩完《Wii Sports》后的感想："自从玩了Wii，腰不酸了，腿不痛了，这不，一口气爬了6层楼！"（汗）

根据十六夜最近玩《高达流星锤》的口供，应该是腰也酸了，腿也痛了，喘6口气也爬不上一层楼才对……不过至于减肥的功效，我们还在密切观察编辑部内几个已经买了Wii的人士，暂时没有发现明显变化，有了情况会向大家汇报的。

北京 张胜：近日，我收到了无双裂帝纱迦的来信，顿时我百感交集、惊喜万分。因为我没有读过第159期以前的《游戏机实用技术》，所以我没有见过纱迦以前的小编形象，今天看到了真



国内游戏市场的缩影（吃豆版）

桂林市 蒋议凤：我的照片灵感来源于吃豆的游戏，应该比较直观。

设计台词：我的（D盘）地盘，听我的！

的很开心，不知纱迦最近在忙什么呢？

给大家解释一下。小编们回信都是用专用明信片回复的，而这些明信片的图案都是由小编们自己设计的。纱迦专用的明信片上有他历代的小编形象。

顺便广告一下，全新的明信片已经开始设计，而且同样是由小编们亲自设计哦！请大家多多来信吧！

上海 李迪：看到火云对D・S的狂热描述就让我想到了我的一个同学，此人可说是对掌机小有成就，他的掌机是PSP，继他用砂皮纸作了他全球惟一的个人限定版磨砂PSP（就是用砂纸把PSP原本透亮的正面给磨的没光了）后，在前阵子体检时他又带来了PSP，竟有一边给烧糊了，问其原因，此人只微微抬头，答曰："煮方便面时烧焦的。"虽然我表面没说什么，但内心早已五体投地。

烧焦了一边PSP你就五体投地了，我以前一个室友在大学宿舍点蜡烛奋战《黄金的太阳》时烧毁了一台GBA，一个眼镜，一床被子，以及头发若干，我们全寝室的人岂不是要对她内脏投地。

广东 徐国威：诚信在商业活动中有多重要，我想地球人都很清楚。不过我在175期中，发现了一个十分不诚实的方面——玛娜。

问题一：小编换形象是很正常的事，但玛娜同学却制造出一个假象，试图欺骗读者；问题二：既然那个"玛娜"是假的，那么为什么玛娜在其他栏目中（例如"多边共享"、"读编往来"）中，还要用那个冒牌货作头像呢？这不是明摆的欺骗行为吗？

考虑到广告因素和美观程度，我们也不能让一个粉红色的怪东西登上头像的位置给杂志的形象抹黑啊。

对！你要是敢用那个火星人，这个月、下个月、下下个月的奖金就都别要了。

北京 王子钰：看了那位名叫札古的左眼的作者写的强文，来感慨一番，首先这个作者的名字起得好啊，相当有乐趣，再说这篇文章，那绝对是空手套白狼的典型示范。但是，我说的是但是，此等做法绝对不是我们高中生干得出来的！太没面子了，再说在这过程中，万一出了差错，由于数罪并罚，把你关到次世代主机停产都不过分，你就在牢中后悔吧。其实，没必要那么麻烦嘛，我来出一招，比他还狠，两角钱买齐所有主机！不过，那两角钱必须是我国建国初期印量极少的全绿色纸币一角钱，一张15000块，两张30000块，怎么都够了吧？至于哪找这钱，我就不管了。（不要扔我）

你等于什么都没说（－_－）！

上海 domonkaxiu：玛娜，你在176期的小编寄语里强烈推荐了一款倍速看片的播放器，可以你没把最关键的告诉我们，就是这款播放器的名字，你勾起了我们的欲望，但你却不满足我们，这样做是不对滴，也是非常8厚道滴，来，给你一个改过自新的机会，在下期小编寄语里告诉我们吧。

上海 陈之理：说到"小编寄语"，我又要提到玛娜，你在寄语中说自己找到一个怎么怎么好的播放软件，然后呢？下文呢？软件名称，哪里找到的一个字也没提到……这是何等……的行为！你的青春是永存了，而我们读者却还在虚度年华，残害生命中，这是多大的罪过啊！

在小编寄语里没有说明播放器的名字是因为说得太兴奋忘记了，不过看来大家似乎都对珍惜生命节约时间抱有很大的兴趣，所以就透露一下这个播放器叫做"kamplayer"，对于急性子的人来说实属一件看片利器（我可不是在打广告啊）。

最客气的来信

小编们，你们好。不知道这样称呼你们好不好，想必你们看到了一定不爽吧。可我也没办法呀，如果让我叫多边形哥哥或叔叔、胜负师叔叔（确定）……我实在不敢叫、也不懂叫，万一叫错了你们可能会轰死我吧？（……下略）

——广西容县 陈武

（纱迦点评：比起来类似于"姓纱的你好"这样的来信，小编这个称呼已经很客气了。

玛娜点评：自从上次收到了充满杀伤力的"玛娜大婶"后，我已经对各种称呼免疫了。）

最真挚的来信

我在第169期看到有一读者在信中放了一毛钱，说是想引起小编们的注意，结果让看信的玛娜心中闪过一丝罪恶的念头，但他最终如愿以偿——信上了杂志。我就想放10元钱在信封里，验证一下玛娜的罪恶念头是啥，可是又觉得各小编都是我的朋友，放钱的话有损我们之间的友谊，所以还是打消了这一念头了。

——广西桂林 沈洋

（纱迦点评：人家放一毛钱上杂志，你更强，一毛钱不放也能上杂志！）

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61、62、63、64辑，定价8.8元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。

电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

爆料报第三期 小编铃声大揭秘

在编辑部内经常收到读者要求与小编们交流手机铃声、互换照片、吃饭联谊的信件，虽然互换照片和吃饭联谊理论上来说是不可能了，但是公布各小编的手机铃声却是很符合爆料报“八卦无罪，爆料有理”口号的一件乐事，所以在此良辰佳日，让我们走访各小编，看看他们的手机铃声都是什么！

本期仍是由玛娜来带领大家探寻八卦的乐趣，好，首先公布的是大家一定都很感兴趣的雨滴妹妹的手机铃声，不知道可爱温柔的雨滴选择的手机铃声是什么呢？

雨滴：我的电话铃声是《天空之城》的主题曲（果然是可爱温柔的女孩子！），短信铃声是卡巴斯基杀毒软件病毒警报的经典“杀猪”叫声。

玛娜（装作没有听到后面半句）：那么，卡伦的手机铃声是什么呢？

［注：卡伦是编辑部内最具有文学气质与小资气质的人，是挽救“不风雅”气氛的最佳人选，当前这个尴尬的局面当然要由他来进行化解。］

卡伦：《It's only the fairy tale》，来自《舞·HIME》，觉得好听所以就用了。

玛娜：……就这样？没什么其他的来由和原因？

卡伦（缓缓点头）：就这样。

玛娜：就是觉得好听所以就用了？

卡伦：（慢条斯理）：没错。

不管怎么说，这个回答也太没有爆点了，于是本着“有爆料就爆，没有爆料制造爆料也要爆”的原则，我们只好提前将种子选手之一纱迦请出来。

［注：纱迦是编辑部内最具有爆料天赋的种子选手，有他出现便不会冷场！］

纱迦（兴奋状）：我检举，多边形的短信铃声是“意大利万岁！”，电话铃声是“你不是一个人在战斗！不是一个人！”。

（**多边形**：你胡说！）

种子选手果然出手不凡，一开场就将躲在一边不肯说话的多边形揭露了出来，但是在问到纱迦的手机铃声时，他突然间支支吾吾了，过了好半天才肯承认老编来电铃声是《EVA》的使徒袭来，至于意义则死活也不肯解释……

GOUKI、ACE飞行员和邪魔天使的手机铃声则都在我们的计算范围之内，分别是《MGS》和《超人》主题；《超级忍2》主题；以及以保志总一朗为首的声优主题，实在是缺乏创意。但是GOUKI、ACE飞行员和邪魔天使却由于这明摆着的诬蔑表现出了由衷的愤怒，于是抓起电话拨打了玛娜的号码，铃声响起——居然是诺基亚的自带铃声。虽然玛娜伪装镇静地解释为“简单明了是我的爱好”，但是大家都心知肚明其实这就是赤裸裸的偷懒。

玛娜（装作什么都没有发生地奔向D·S）：你的手机铃……

D·S（滔滔不绝）：短信铃声是《怪物猎人》G级烤肉音乐，因为在游戏里从来没烤成功过，有阴影……电话铃声是《DJMAX》的曲子《Oblivion》，纱迦听到后居然误以为是《金色琴弦》，拜托，我可是性取向极其正常的健康成年男性啊！闹钟铃声是范玮琪的《那些花儿》，还有开机铃声，关机铃声，彩信铃声，彩铃……还要不要继续说？

在D·S屡次强调“性取向极其正常的健康成年男性”后，让我们暂时忽略他，看看编辑部内有家有室的成熟好男人胜负师到底有着怎样的选择。

胜负师非常正直地回答道：短信铃声是默认设置，闹钟铃声是“哈罗MOTO”，几年没有换过了。

正当我们感慨动作达人果然爱好非常正常，实属编辑部内最具理性气质的人物时，胜负师的手机突然不合时宜地响起，安静的编辑部内顿时传出喜气洋洋的“我赚钱啦赚钱啦！我都不知道怎么去花。我左手买个诺基亚右手买个摩托罗拉……”，全体小编顿时石化。

附：小编们的铃声

	短信	电话	闹钟
最有爱组			
纱迦	索尼克历代吃金环的声音	《MACROSS PLUS》的Dog Fight，老编来电是《EVA》的使徒袭来	–
GOUKI	滴滴，this is snake，can you hear me？	《MGS2》的主题音乐	《超人》主题音乐，听到之后不得不起床
多边形	滴滴，こちらスネーク、聞こえるか。（与GOUKI一样，只不过我是日文版）	“点球！点球！格罗索立功了！”（黄健翔欧斯底里60秒剪辑版，所以每次来电坐在我身后的胜负师就喊：多边形！你不是一个人在接电话！你不是一个人！）	《义勇军进行曲》，听到这个没法不起床……
ACE	MD版《超级忍2》过关音乐	–	–
邪魔天使	保志总一朗的“来短信了，我收了哦。”	安吉拉亚纪的《kiss me goodbye》	安吉拉亚纪的《HOME》
正统组			
胜负师	默认设置	我赚钱啦赚钱啦	哈罗MOTO
晴天	有里知花的《You used to love me 君に归れない》	–	方言原创搞笑（当这个声音在安静的清晨响起的时绝对可以在0.01秒内马上让你的睡意全无）
无药可救组			
星夜	不知道	《星星》	《星星》
玛娜	静音	自带铃声，完全不知道是什么东西	自带铃声，也不知道是什么东西
火云	–	嘟嘟嘟	滴滴滴

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

强身健体必备游戏

《高达流星锤》（3人）

想玩好这游戏真要有把子力气才行。

——肩膀酸疼的十六夜

最受女孩子欢迎的游戏

《犬之岛 一花物语》（3人）

哎呀，萌死我了！汪汪！

——对狗和猫类动物充满了爱的雨滴。

最不公平的游戏

《最终幻想战略版 狮子战争》（5人）

为什么没有巴修！

——对巴修有爱的火云对游戏中新增巴尔弗雷而没有巴修表示强烈的不满。

最邪恶的游戏

《怪物猎人携带版 2nd》（8人）

……你就当它是心脏麻痹好了。

——“游戏进行时”截稿在即，为快速截取相应图片，D·S祭出金手指大法，4秒钟搞定红黑龙。面对两眼发直的晴天，D·S如是解释道。

最诚实的来信

前几天收到纱迦寄来的明信片，十分激动，感觉比中奖更有意义。（一等奖除外……）

——河北任丘 王雨

（纱迦点评：原来我的来信能抵上一件T恤，不错不错。）

最令人气愤的来信

最近，听说XX游戏厅刚刚购入了一台PS3以及若干游戏。一听PS3，眼睛都直了，但这收费也太变态了——5元只能摸，10元看别人玩，20元玩半个小时。怎么样？这JS无耻吧。最无耻的是，PS3居然被请进了密室，声音还被扩大了N倍，让门外的玩家们垂涎三尺啊！

——内蒙古 段旭

（纱迦点评：这等JS，也算是空前绝后了！）

最厚道的来信

看了D.S的寄语，原来你生病了啊，哈哈哈哈哈，原来你也有今天啊，被医生宰了吧，谁叫你患人节害了多少无辜的人民啊，告诉我你是在哪家医院看的病啊，我想对医生说“谢谢啊”。

PS.不过还是希望你早日康复……

——贵阳 但中奥

（玛娜点评：从开头看到结尾，这真是一封爱恨交织的来信啊。）

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21～23辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价：9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、24辑，定价8.8元。《游小说》第1辑，定价8.8元；《游小说》第2辑，定价9.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

读编猜猜看



看这群看起来很恶心的物体，它们可是很受欢迎的游戏形象哦，有哪位读者知道它们是什么吗？

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第153～155期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173期、174–178期，定价9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931–8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《变形金刚漫画版第一代vol.2》，定价24元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《机动战士高达 MS设定启示录 一年战争篇》，定价25元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《战神II 封神画集》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价24元；《DOA幻彩绘本2 绚》，定价28元；《DOA幻彩绘本2 媚》，定价28元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏 》，定价28元；《高达SEED完全事典 》，定价28元。《模魂志》第5期、第7期、第8期、第9期，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931–8663118。Email：acg@vip.163.com

当掌机来临

经历了几个月的省吃俭用，再加上苦苦求人的东拼西凑，终于攒了2000大洋砸了台PSP，机子是在今年四月一日买的(愚人节——很有纪念意义！)。炫目的银色版再加上当时无耻地拿了个80G的硬盘从老板那里拷了几十个游戏，我以为我没有PS2相伴的生活将重新灿烂。然而，在经历了一个月的“实战”之后，我发现，我失望了！

首先，我觉得玩PSP最大的不足就是感觉不尽兴。话说回来，我是个典型的坚定认为“独乐乐不如众乐乐”的人！我总是认为玩游戏一个人不过瘾，以前在老部队时玩PS2，一个小小的宿舍总是能坐满四五个人，踢《实况》时进球者的喝彩和被进者的拍腿大叫，玩《三国无双》挑修罗吕布时两人联放的全屏真无双，甚至于玩《GTA》双人模式下两个男人拥抱KISS的变态玩法，这些都能够让我们纵声大笑。然而，在PSP上却很难找到这种感觉！虽然说PSP能够联机，可真正玩PSP时你又能够找到几个和你联机的伙伴呢？毕竟由于每人的性格以及个人喜爱的不同，你所玩的游戏与其他人的也势必会有所不同！就说我们队里现在有五台PSP，其中一人是RPG迷，整天就是玩《女神侧身像》，《宿命传说》，《贞德》；又有一人是赛车游戏的忠实玩家，整天开的不是《山脊赛车》就是《极品飞车》，偶尔再客串一下《头文字D》；剩下两人虽说是杂食动物，什么都能吃，可是一台机主很少玩游戏，他大部分时间是在看电影和电子书(超级的机能浪费)，另一台已经光荣地被教导员收了(不用担心，放假归还)。而我却是《实况》和ACT游戏的玩家，我是一开赛车就头晕，一玩RPG就头疼！

记得当初哪个赛车FAN给我拷了《山脊赛车》让我玩，我玩了不到五分钟就光荣地删除了！老天啊，我实在是不知道，就中间一辆跑车，两面是跑道，你就只用按个油门键再时不时地晃晃方向键在那开啊开啊的还要跑三圈，我实在受不了这种另类的“速度与激情”。所以，每当这位仁兄提出联机玩赛车的时候，我总是果断地拒绝了！所以说，虽说我们有联机的机会，可是我们却没有联机的可能！

记得以前友人说过这样的一句话：“GBA–SP和NDS是不可能代替NGC的，PSP也是不可能代替PS2的！”虽然说这句话的人比这句话更白痴，但不可否认这句白痴的话也是有一定白痴的道理的！

所以，如果你是拥有一台PS2主机或是拥有能够尽兴地玩一台PS2主机的条件的话，而又出于某方面的原因想入手一台PSP的话，哥们还是劝你放弃这个念头吧！毕竟和一帮“狐朋狗友”在家光明正大的打PS2的乐趣远比自己一个人躲着担惊受怕地啃小P的乐趣要大的多！

编注：不可否认，这封来信确实代表了一部份玩家的想法，也是对于和志同道合的玩友们一起尽情打游戏的怀念，虽然游戏越来越多了，但是可以一起打游戏的人却越来越少了，不过造成这些结果的原因可能和主机无关，而是和人有关。家用机游戏和掌机游戏带给我们的乐趣是截然不同的，每个主机在不同的时期和地点，都会给我们带来不同的体验。像是每天上班下班就要在路上花费2个小时的上班族，一台可以随时看电影和电子书的PSP或许比家用机要更实用一些；而对于那些喜欢把主机带出去和朋友一起联机《马里奥赛车》的玩家来说，NDS也是无可替代的。所以我们经常说，关键不在于游戏和主机，而在于玩游戏的人的心态和怎样去使用它们，希望大家能够找到真正适合自己的主机，轻松享受它们所带来的乐趣。

最下血本的来信

又一次发了张照片，我是多么盼望着我能上一次杂志啊！希望你们能对我做一次专访，这次可是把我的NDSL都牺牲了彻底做成磨损的了，血手的挣扎就是为了抓到那只已经变成那个样子的NDSL。

——鞍山 马云峰

（玛娜点评：不就是上一次杂志嘛，至于这么牺牲吗……）



下期预告

2007年7月A



小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



◆这段时间都沉浸在《FFT》里面，毕竟自己是一个怀古厨，玩那些所谓新概念的游戏不如玩老游戏来得实在。

◆PSP上将会重制《星海》的一、二代，太美了！tri-Ace果然是神一般的公司！至于《星海4》，出在什么机种上就买那台主机！

◆意外总会有些收获，看了一下《新上海滩》感觉居然还不错，不过被一朋友称为年度耽美大戏，汗死。(－_－b)

◆《蜘蛛侠3》就是一篇虐身虐心后妈文！虽然我知道哈里最后的结局，但整部片子的格调太狗血了，有的情节还很"穷摇"。(－_,－)

◆尘归尘，土归土。



▶ 这一刻，我的同人之血沸腾了！



《蜘蛛侠3》给我留下最深印象的角色——"毒液"。真实、贴切、鲜明且富有典型意义……嗯嗯，好久没有在影视剧中见到如此经典的角色了。

生活中，我们身边随处都可以见到毒液这样的人：自私、狡诈、口蜜腹剑、目空一切、善于钻空子、阿谀奉承、溜须拍马、欺上瞒下……但是，生活却并不是电影，现实世界中的毒液往往都活得好好的——至少比大部分人活得都好。事实上，这种人也的确比其他人更加容易取得"成功"。

用学校生活来打个比方，世界上通常只有四种人：1.既不受老师也不受同学喜欢的人；2.受同学喜欢但不受老师喜欢的人；3.受老师喜欢但不受同学喜欢的人；4.老师和同学都喜欢的人。理论上说，第四种人最容易事业有成，但这只是理论而已，由于阶层矛盾的不可调和性，在现实生活中能够真正做到上下逢源的精英仅仅是凤毛麟角，并不具备参考价值。所以，一般人的选择往往只有前三种：1.富个人英雄主义的将军；2.敢于为民请命的宰相；3.玩弄权术的宦官。在这三者里，显然宦官是最吃香的一个，他并无行军打仗的胆识，也没有舞文弄墨的文赋，但却能够凭借精湛的演技与巧妙的手腕在无形中间接影响朝纲。而且，这样的人通常活得更加心安理得，因为他知道：真正能给他加分、给他荐职、给他权力的人，是老师、是辅导员、是上司，而不是一群平头百姓。

其实，对于身边的毒液，我们应当理解并尊重他，因为他拥有的一切都是用自己最宝贵的东西——尊严与名誉——交换而来的。要知道，并不是人人都有这种果决。所以，那些是他应得的报酬。而我们所要做的事情则是与其保持一定距离，找个座位坐好，一边吃着爆米花一边欣赏银幕上的他最后如何与自己的欲望一同膨胀炸裂。



◆曼联如愿以偿地拿到了本赛季的英超冠军——更重要的是，他们是在踏上斯坦福桥之行前获得冠军的，按照英超传统，蓝军不得不在他们的主场列队欢迎新科冠军。巧合的是，两年前的同一天，曼联在他们的主场列队鼓掌迎来当年的冠军切尔西。

◆要问我为什么喜欢看英超，上面这个就是理由了：胜者为王，去年败了，今天老子再来！为曼联鼓掌，为切尔西加油，也为利物浦祝福，爷们踢球就应该像英超的球队这样！

◆看了《蜘蛛侠3》，感觉故事并不如《蜘蛛侠2》精彩，不过票房那的确是满堂红，作为一个第三集来说，有如此出色的成绩也的确是难得。

◆本期的Gamehalo迷你DVD进行了一些内容和结构上的调整，希望大家会喜欢，也期待大家多提意见。



2005年5月10日



2007年5月10日



▲曝某人的狗狗与GIRORO的亲密合照。



■火箭果然再次止步季后赛第一轮，2：0领先的大好形势居然没有把握住机会。客场打的太烂、替补队员发挥不佳不说，最后一场生死战在落后的情况下好容易将比分扳回并反超5分，最后还是被奥库与基里连科的三分球送回了老家，哦，不对，他们本来就在老家，火箭又败在了关键时刻的篮板球之上。麦迪的季后赛魔咒依然没有解除，只是别像KG那样被魔咒缠身十几年就好……最近又有传闻火箭下个赛季要把比卢普斯挖来，如果不先把自身的问题解决好，单凭引进明星球员也不是个办法呀。

■今年真是个好年头，前几天家里同学打电话来告诉我，他过几天就要结婚了。这已经是过年来第三个打电话过来说自己要结婚了的同学了……啥也不说了，祝你们幸福！



本期主题：怀旧一下

1.5·1假期逛了一天街被差点挤进下水道里，我就发现还是不要在大众节目凑这个热闹了，开始拉着朋友挨个玩双打游戏，从PS2到NDS到PS，从SFC到街机又到N64，最后被SFC上的五作《炸弹人》深深地迷住了，每天睁开眼第一件事就是爬起来玩《炸弹人》，做梦都梦到自己在往外挨个丢炸弹，果然游戏还是要大家一起玩才有趣！Wii入手预定(－v－)/。

2.假期里还抽了点时间看了看国产电视剧《上海人在东京》，记得小时候电视台里放这个，我每天晚上必看。不过这次看了没多久就开始犯困，虽然剧情还不错，但是节奏慢的让人简直想死，大概是看多了300%速度的动画，听到以正常语速出现的台词，就会觉得好像催眠曲……我可怜的怀旧计划T_T

3.打完了《逆转裁判4》之后，突然间非常怀念可爱的成步堂大叔和御剑大叔，于是找回了GBA上的前三作挨个玩，得出的惟一结论就是——王泥喜果然还是比不上成步堂大叔！成步堂大叔最高！（虽然御剑大叔比成步堂还高！）



★五一之后终于下定决心开始实行"饭后散步计划"，如果各位读者平时活动不多，且经常坐在电脑面前的话，不妨每次在进餐后散步半小时，不但能够帮助消化，也能活动一下自己的筋骨，有助于放松心情，何乐而不为呢？当然坚持下去的决心才是最重要的。

☆坚持了10来天的"散步计划"并非毫无收获，某日晴天就在离编辑部"不远"的地方发现了一个"淘书圣地"，因为是"中心书城"的缘故，这里的书店和音像店占地面积相当庞大，每次经过都会忍不住进去转上一圈，目前看上几本值得回味的小说，截稿后定然是要入手的。

★欧美游戏媒体对《奥丁领域》的评分竟然超过了日本本土，越来越期待17号游戏发售的那一天了。



★往年的这个时候一直都处于亢奋状态，虽然E3展意味着忙碌与疲惫，但每时每刻都有爆炸性消息的感觉实在是很让人兴奋。没有E3的五月真是寂寞啊……昨晚做了个梦，梦里去了洛杉矶，结果才知道E3不开了，被老编臭骂了一顿灰溜溜地回来了。唉，挺怀念去年的这个时候，现在还记得在洛杉矶的永和吃的那碗牛肉面呢－－

★E3没了，来了个SE Party，SE总算没有遗弃PSP，希望PSP年后能有所起色。

★很多想看的老片都买不到DVD了，实在可惜，不过现在发现bdrip的mkv格式真是清晰啊，蓝光影碟的片源越来越多了，看来普及有望了。

★夏天到了，真想去海边游泳啊！



※首先要郁闷一下NDSL的偏屏问题越来越严重了，再加上为此在《交响情人梦》里养成在偏一格打点的触摸习惯，玩《亡灵之翼》的时候真有点让人欲哭无泪啊。难道老天你真要我再买一个？

※黄金周的漫展多到让人发指，但让人提起兴趣的东西真是越来越少了，特别是看着一堆堆依旧华丽的COSPLAYer，拍照的欲望越来越淡薄了，这是否就是传说中的"审美疲劳"呢？

※"悲情的玉玺战士"、陆逊其实是诸葛亮的徒弟、曹操是和风御姐、孙权是纯情少女、刘备是火星罗莉（以上三位君主就外形而言）……我只能说，《钢铁三国志》强到逆天了！



◀中国的动漫业越来越让那个人OTL，上海旅游的时候居然看到正版但是却错得离谱的《网球王子》青学队服，给我拜一个吧！



□在香港出差时偶然发现了一家哆啦A梦的专卖店，虽然店面小得只能站下两个人(其中包括店长)，但东西却是相当丰富，有不少还是限量版的稀罕货，当然价格也是不菲。斟酌之下只买了一个存钱罐和一件T恤衫……嗯嗯，下次如果再去就要多买点东东^^

△X360春季硬件升级，悄无声息地放出了《双截龙》，于是毫不犹豫地购买下载。可惜网络不争气，至截稿前仍未顺利地在联网模式与其他玩家合作通关哪怕一次，不知道国内玩家有谁购买了这个游戏，让我们一起体验小时候玩街机的感觉吧！（纱：你不就是想拿那个双打过关的成就吗？骗谁啊？多：口胡！那是你成就犯才做的事情！）

○对这一季的《24》是彻底失望了，这都胡编乱造的什么狗屁剧情啊？比起前五季来简直是大失水准。相反《英雄》则是越来越吸引人，想到第一季的大结局即将到来，而等待第二季又要好长时间……痛苦啊痛苦>"<

×最近陷入了一个可怕的恶性循环中：晚上很累很困，但就是睡不着，非要到3、4点才能强迫自己上床，而白天自然因此影响了工作效率，一时也不知道该怎么办，这样下去会影响工作的……



◀地铁上拍到的一幕，需要说明的是这两个人根本不认识，而最后这位中年男子因为沉醉于观看这位少女玩PSP的《麻雀格斗俱乐部》而坐过了站……



★看着《蜘蛛侠3》的沙人时，不由得回想起《终结者2》的水银人，然后感叹起科技的进步来。

★为了准备下期的中文版《蓝龙》攻略，这期又把《蓝龙》通了一遍。全等级99级外加最强装备的我，只用了10个小时多一点就把SUPER难度通了关。可惜普通玩家在中文版发售后暂时是享受不到这个待遇了，不知中文版正式对外开放下载内容要等到什么时候呢？

★《星之海洋4》居然是机种未定，我抽！

★看到Wii版《灵魂能力》的消息后，我只知道一件事情，那就是要买Wii了。脑中不由得又想起了《偶像大师》的那首歌——"GO MY WAY、购买Wii！"。

★游泳？同去同去，同去同去！



▶光看图都觉得热血沸腾。不过真正的《灵魂能力4》更值得期待！



Ⅰ五·一用了一天时间打扫卫生、修理家中损坏的东西，一天陪胜嫂逛街，五天做《游戏·人》……希望到十·一的时候可以好好休息一下，呵呵！

Ⅱ《应援团2》越来越近了，现在已经把歌都听熟，就等游戏到手了。说到前作《押忍！奋斗！应援团》中的"奋斗"一词，还与《掌机王》的同事争论了一番，当时他们直译为"战斗"，但我把游戏的励志主题反复强调后，他们也觉得"奋斗"与游戏更贴切，这让我得意了好一阵。不过现在一想，全国玩家都管这游戏叫《应援团》，是奋斗还是战斗谁又会在意呢？

Ⅲ《FFT 狮子战争》玩了一章，中间玩睡了一次，醒来时PSP已经没电了。难道我对战棋游戏的"爱"消失了吗？下回试试《奥丁领域》，A·RPG的"爱"应该还在吧。（底气不足）

Ⅳ和几个同事一起吃饭，胜嫂也在场，我们谈的都是游戏方面的话题，她插不上什么话。谈到兴起时脑子不够转，"那个……《MGS》的制作人……"胜嫂突然说："哦，小岛秀夫啊！"一下把兄弟们全震住了。近朱者赤，说的就是这个道理。

Ⅴ[胜嫂语录178]和胜嫂一起看《300》，我边看边介绍电影的花絮，说这电影里除了人是真的，其他东西全是"假"的(后期合成的)；当然壮汉们的身材也是真的，他们经过了几个月的魔鬼训练，在肚皮上练出了华丽而耀眼的八块腹肌……说到这里，胜嫂冷笑一声，"哼，那有什么了不起的？你看看你，几个月就在肚皮上堆出一整块硕大的'腹肌'了。"这……我败了，看来不消消脂是不行了。



◀同人作品，有那个韵味在。《忍》的次世代正统续作……唉……冥想状态中……



●火箭队在两连胜的情况下还是没能闯过第一轮，姚明在季后赛里也没有起到和他身分及年薪相符的作用(麦蒂也差不多)。连续两次都是这样，实在是令人有些无语。

◆整理收藏夹的时候又发现了五年玩网络游戏《RO》的时候存下的数个网站，颇有些沧海桑田的感觉。那是我第一次也是最后一次投入玩的网游，而它也确实带给了我无数快乐的时光，让我认识了很多朋友。但也正是当初的经历令我决定，以后永远不会再碰网游。《RO》是个好游戏，网游本身也不是什么坏东西，但它的形式就决定了必定导致玩家投入大部分时间在游戏中。对于我这样自制力欠缺的人来说，接触网游离沉迷也就不远了。人要有自知之明，对于自己无法掌控的东西，提前放手才是明智之举。

■得之我幸，失之我命——这种心态我比较赞同。不过，只有真正为某一目标努力过的人才有资格说这句话。



▲又有同学结婚，小子去年投资股票赚了一笔，首付了房钱。他是音乐发烧Fan，二室一厅的房子被他把大厅布置成了一个拥有7.1声道音响系统的家庭影院。去他家里吃饭，小两口外出买菜，我一个人在大厅里用那套设备听老CD(好像只用到两个声道，汗……)，张学友唱道：总在刹那间，有一些了解，说过的话不可能会实现；就在一转眼，发现你的脸，已经陌生不会再像从前……让俺老泪纵横，四处寻毛巾拭面而不得。怎么现在上了年纪，变得这么容易感动……一定要改掉这鬼毛病。

▲《蜘蛛侠3》被戏称为《失败的人3》(Spiderman音译)真是太贴切了，极为，if I may say，无聊。我宁愿这70元电影票钱花在了桑拿房里，能让我小憩一会儿足矣。如果你不是带着一个女孩去看这个电影，并期待着女孩在你怀里睡两个小时，那么我建议你还是下RMVB，转到手机里当视频彩铃吧，that may be very cool。

▲推荐2005年David Ayer执导的片子《Harsh Times》。

栏目主持：《掌机王SP》米格

天下聚会

席卷全国的“天下聚会”五·一大行动终于华丽地告终啦！感谢全国各地的玩友对本次活动的热情支持，利用自己宝贵的假日时间，以机会友。很多地区的玩家还自发组织起来，以“天下聚会”的形式通过levelup.cn网站宣传，开展聚会活动，成为五·一假期里的一道靓丽风景线。不知联机、比赛活动是否让你体会到了那份快乐？下次的聚会活动等待你的加入哦！

“天下聚会”北京TV GAME玩家“五·一”大派对



■ 气势磅礴的聚会布景！

北京

2007年5月6日，晴空万里，对于大多数人来说这只是“五一”长假中很普通的一天，除了很多新人选择在这一天踏入婚姻的殿堂之外，没什么特别之处，但对于北京玩家来说，这却是个极其不寻常的日子。因为，在今天，在levelup.cn网站、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及黑角公司的大力支持下，北京将举办有史以来规模最大的玩家联机聚会活动，这对“饥渴”许久的北京玩家们来说，绝对是一场久旱后的甘露……

这场聚会从3月底开始策划，4月中旬开始筹备实施，设立了PSP版《MHP2》、《RR2》、《DJMAX2》、《PES6》，NDS版《马里奥赛车》，PS2 版《WE10》，X360版《RR6》4大项7小项的丰富比赛。仅四天的现场报名就有124名玩家登记备案，预约前来参加聚会自由联机的更是数不胜数。尤其是在《游戏机实用技术》、《掌机王SP》和《游戏城寨》的聚会信息发布后，又带来了大批报名和咨询的玩家，以至于我的手机每天至少接到四十个陌生号码的短信和电话，每次登录QQ时更是“咳嗽声”长久不息，甚至到5月6日活动当天，还有人通过短信想要报名，让人不得不感叹levelup.cn网站、《游戏机实用技术》和《掌机王SP》强大的号召力。

十一点整，在两名身着女仆装的MM主持下，聚会正式开始了。玩家们各奔自己的赛场，进入战前准备状态。也许是北京的掌机玩家对于这类大型聚会渴望已久，一见到兴趣相投的朋友就开始沉迷于联机之中而“不能自拔”，导致晋级赛前选手们都找不到了。

NDS《马里奥赛车》的比赛场面异常火爆，选手们经过3轮激战，最终决出冠亚季军。此前名不见经传、通过邮政汇款方式报名参赛的高春旭同学在不被看好的情况下一路过关斩将，击败众多高手勇夺桂冠。最搞笑的还要数群内《马车》狂热分子“爱猫的喵”在决赛中却屈居第6名的，他极不甘心地当场高呼：“下次我一定拿冠军！”大家一致强烈“鄙视”。

目前最热门的《MHP2》是当天最受欢迎的PSP游戏，首创的限时烤肉大赛令无数达人竞折腰。游戏规则很简单，参赛选手须先自行准备10块生肉，然后使用高级烤肉架，不携带其他任何道具或穿着任何服装，进入村长3星森丘采集任务，开始烤肉。比赛时间为2分钟，裁判宣布停止时马上暂停游戏，最后根据烤好肉的等级计分，半生肉计2分，熟肉计3分，熟肉G计5分，焦肉计1分，总分最高的就是冠军。这是一个极其考验心理素质的项目，由于烤出熟肉和熟肉G的差距只有半秒，所以稍微一个疏忽就可能前功尽弃。玩友Yingkoko以9块熟肉G1块熟肉总计48分的完美成绩获得冠军。由于E世界内还有许多无线网络热点，所以利用下载的训练所任务作为比赛项目就成了此项比赛的另一大特色。另外，4人团队赛冠军组中的女猎人妖呜儿可是这次聚会的一个大亮点，正所谓“巾帼不让须眉”，其探宝全金冠的记录令在场所有男性猎人均自叹不如。

为了烘托现场欢快的气氛，我们还特意邀请北京工业大学空间动漫社的朋友们，为玩家带来精彩的Cosplay表演，玩家们纷纷掏出相机和手机，与他们合影留念。当活动进行到下午2点时，当红歌手、《桃花朵朵开》的演唱者阿牛应北京音乐台之邀出现在活动现场，成为本次活动的最大亮点。阿牛的歌声也为我们的聚会吸引来更多的观众，当时聚会现场人数已达500人之多，一些玩友还有幸登台和阿牛来了个亲密接触，将现场的激情引爆至最高点！

太阳西斜，聚会活动临近尾声。经过一天紧张激烈的比赛，大家带着礼品、奖品开始依依惜别。各项比赛的获奖选手在舞台主题背景墙前合影留念，联机熟识的玩友们也纷纷合影饯别，相约下次活动再聚首。回首整个活动，欣悦与失落并重，惊喜和遗憾共存。但大家对聚会积极踊跃的态度大大出乎我们的意料，当然这也和《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及levelup.cn网站在玩家群体中的强大号召力是分不开的。感谢所有志愿工作人员，所有参加聚会的玩友，我们七月再相见。

——方糖

聚会花絮

由于本次聚会反响强烈，主办者的手机每天都能接到很多来自北京玩家的短信和电话，其中有滑稽恶搞的，也有感人肺腑的，特此摘录出一些与大家分享：

简明扼要型：我报名——N多玩家；

恶搞型：聚会！聚会！我要聚会！不要给PC GAME任何机会，伟大的TV GAME玩家，继承了红白机的光荣传统！马里奥，索尼克，洛克人在这一刻灵魂附体！我不是一个人来聚会！不是一个人！——1326947XXXX；

急不可耐型：很抱歉我知道现在很晚了（凌晨2点半），但我还是按捺不住自己激动的心情，我一定要报名参加比赛——1368338XXXX；

驴唇不对马嘴型：请问有CS的比赛吗？我报一个——1366120XXXX；

妄想型：请问一下，大奖是PS3吗？360和Wii也行啊，最不济也得是台PS2吧？——1381016XXXX；

厚颜无耻型：请问活动当天有漂亮MM去吗？要是没有我就不去了——1361133XXXX；

大吉大利型：您好，我是财神，明天的聚会一定能成功！哈哈哈哈哈——101013888888888

严重追星型：请问活动当天UCG的小编们来吗？胜负师来吗？米饼组合来吗？还有最关键的，玛娜来吗？哦，我的女神——1352144XXXX；

煽情型：您好，我是一名武警战士，也是一个游戏热爱者，五一期间要执勤，所以不能去参加你们的聚会了，深感遗憾，希望以后还有机会参与，在此提前预祝你们活动成功，也祝UCG越办越好——1381046XXXX；

感人型：辛苦你们了，作为一名高三的学生玩家，我对这次活动的感觉非常好，让游戏在我的高中生涯画下了一个圆满的句号，希望以后多办，让游戏走入更多人的生活。再次感谢UCG和levelup——1366136XXXX；


■ 专业Coser也来为我们的聚会捧场！


■ 火爆异常的联机场面

“天下聚会”PSPsh带你一起感受次世代的到来

上海


▲玩友聚会照片。

“PSPsh，让联机无处不在，让玩友成为好朋友，打造China最好的游戏聚会-期待你的加入”。2007年5月4日，这个PSPsh、GAMEsh玩家祈盼已久的日子终于降临，在levelup.cn网站、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及黑角公司的全力支持下， PSPsh和GAMEsh的组织者合作主办的“PSPsh——一起感受次世代的到来”主题聚会隆重上演了。

聚会的开场就以“认识你我”开始，玩家们纷纷上来做自我介绍，许多曾经在游戏中、网络中认识已久的玩家伙伴也随之成为了生活中的好友。管他什么主机之争，PSP和NDSL在那一刻，看起来都是那么的登对，天下玩家本都是一家人嘛。简短认识后，精彩的活动纷纷上演。Wii和PS3试玩机前人头攒动，大家都迫不及待想感受一下次世代主机的魅力；Xbox360的比赛区域也有大量家用机支持者驻足围观；PSPsh的比赛在紧张.激烈.有趣.和谐的气氛中进行着，逐个PK出赛时三甲，捧着精美的礼物和奖品，大家笑得嘴都合不拢了。

这次聚会总的人数到达了123个玩家之多，PSP、NDSL、PS2、PS3、Wii、Xbox360……好像到了电玩展一样，一天的时光也是飞逝而过。在互留联系方式后.大家都期待下一次的再见，期待“天下聚会”、PSPsh、GAMEsh下一次的聚会，期待您的加入，一起打造China最好的游戏聚会。

——金色のKIRA

“天下聚会”上海SPU五·一大型聚会

上海

5月4日早上6点闹钟唱响了今天的序幕，起身遥望天空，灰蒙蒙的天空上点缀着那像被烟囱熏黑的云，虽说早知道今天要下雨，但是一看这阵势一场暴雨在劫难逃，与此同时SPU的管理员纷纷发消息提示我看天气，部分热情的参加聚会的朋友还积极的跑上群里告知大家携带雨具，彼此电话互相的通知……

虽说大家的积极让我们大为感动，但是一条短信却如同一把利剑刺中了我心中担忧，要是真下雨了会不会影响大家的热情，今天的人数会不会减少很多……很多疑惑涌上心头，这的确是我们第34次组织聚会，也经历过各种突发问题，但是面对掌机王的期待，面对我们前期那么多的准备，面对我们无私奉献的管理员们，天是不是对我们开了个过火的玩笑呢？

果然7点多暴雨如约来袭，狂风暴雨撕裂了清晨的寂静，但是暴雨没有阻挡群内管理员的热情，8点我们的管理员石头和涅磐准时来到我家将奖品搬运上车，一路疾驰赶往集合地点。路上伴随着雨势越来越小，我们的心情也慢慢的展露出些许晴朗，8点半左右我们动漫Cos部的俊和管理员妖瞳已经在集合地点等候广大聚会玩家了，在抵达聚会地点后石头自告奋勇的接下了看管奖品的重任，我和涅磐则赶往聚会集合地点，当我们两个来到集合地点后发现虽然还不到9点，但接待组各位玩友已经早早来到现场，连平时最爱拖拖拉拉的贞子也早早的从“水井”里爬了出来，与此同时当我们在集合地点树立起天下聚会的X展架和海报时，我们另外一组人包子和万岁两个人正在扛着2台电视机、Wii、PS3和Xbox360赶往聚会地点进行准备。

早上9点，乌云渐渐散去，天空也渐渐调高了亮度，这次的海报果然醒目大量的玩家聚集在我们的海报面前，省去了我们询问的时间，短短15分钟内集合地点已经多出了40位玩家。更有很多好奇的行人不断驻足欣赏我们的海报，我们广大管理员也非常热情的对他们进行了讲解，并且派发了我们的明信片。有一个12岁左右的小妹妹在哥哥的陪同下也来参加了聚会，不时地由各地游客和外国友人在我们的海报面前驻足欣赏更有些人还留影纪念，面对行人们的积极，我们天下聚会的玩家怎么能不展示出我们所拥有的热情呢？也许是广告看得太多了，部分玩家竟把清晨的那场雨理解成我们的热情把老天都感动得哭了（笑）。

9点45分当时钟悄悄划过预定集合时间，随着人数不断的增加为了避免造成不必要的交通拥堵在留下了2名接待人员之后管理员们率大队前往聚会地点，当抵达聚会地点后发现我们带领的也只能算小队。大量的玩家已经聚集在聚会地点开始进行试玩我们运抵现场的次时代主机，许多玩家由于第一次玩360一点都不会，在管理员的协助下才来体验了赛车和足球游戏的“乐趣”。被电脑残虐了两把后，接着还有Wii、PS3的试玩，没有一个人不是被Wii的另类玩法所吸引，被PS3强大的机能所震撼。玩友一边试玩，管理员一边做着人员统计。共有226位玩家完整填写了我们的聚会表，面对玩家的热情我们的管理员们耐心的帮助他们解决问题，现场气氛一片融洽，摄像组开始了认真的拍摄，大家也不断配合着我们的工作人员摆出各种POSE，有些玩友积极的表现使场面一度爆“笑”如雷。

下午一点《RR2》的比赛开始了。看着第一组赛场上玩家精彩激烈的比赛，我的心情也顿时为他们所沸腾。正在第一名的玩家很有可能因为一个小小的漂移失误导致跌到最后一名，在场比赛的所有玩家，没有胜利者，只有幸运儿，他们的身后有很多类似FANS们的玩家在为他们加油鼓劲！《RR2》在经过立时半个小时后比赛终于结束了，不可否认，在场每一位比赛者，都值得另我们尊敬，他们不仅仅给我们带来了这么精彩的比赛过程，也给这次聚会添上了漂亮的一笔，也给下面的《高达SEED》、《MHP2》和《马车》等比赛做了几乎完美的铺垫，那些比赛火爆的场面就更不用说了。

赛后最让大家兴奋的就要数颁奖典礼了。在此非常感谢“天下聚会”以及黑角公司给予我们的丰厚礼品和奖品，聚会当天可是人人有礼，比赛获胜的玩家更是满载而归！颁奖典礼后，人潮渐渐地散去，看着空空的场地，白天那个人山人海、红旗招展、锣鼓喧天、鼓号齐鸣得场面顿时又在我的脑中不断闪现，不禁让人期待下一次聚会的到来！感谢参与本次聚会的玩家以及各位Coser、接待和管理员，天下聚会，会聚天下，上海SPU聚会活动一定会更加精彩！

——车子



▲时间没到就已经聚集了不少热心玩友。



▲《高达SEED》对战的紧张场面。

郑州

5月1日是五一黄金周的第一天，在郑州文化路上的避风塘迎来了这么一群奇怪的客人：他们手持各式“板砖”聚集到了店门口，那些黑白色的“板砖”既有SONY牌的，也有NINTENDO牌的，场面十分壮观。不要害怕，他们不是前去砸店的，而是去参加热心玩家Bani所举办的“五一黄金周PG Man玩友聚会”活动。大约上午10时左右，前来参加聚会的玩家已经达到了50人，避风塘内的人气急剧上升。10点30分，聚会正式开始，各项比赛如火如荼地进行开来。随着各项赛事的升温，聚会人数也逐渐达到了顶峰，从起初的50人一下子增到了70多人，而聚会在此时也达到了最高潮。

——Bani



▲好厉害，奖品多到拿不下！铁人三项全能玩家——车达。

沈阳

公元2007年5月4日，当所有地球人都为新的一天到来而幸福时，没有人会想到，一场能够改变人类的浩劫，即将来临……一个长相很委琐的蓝星人竟然无知地把我也拉入他们的人群。我默默在人群打探很久，终于明白这原来是蓝星人举办的玩家聚会。妈妈米呀，地球人的游戏机还真好玩，联机更是乐趣无穷，禁不住诱惑的我也加入聚会中，除了好玩的游戏，更有好多漂漂的MM在聚会现场。我在所有人的笑容里，终于体验到了家的感觉！“天下聚会”，让玩家拥有了共同的家。

——崇拜约书亚



昆明



又是避风塘门前的聚会，看来五·一生意肯定不错。

在五一黄金周的第一天，由昆明掌机玩家自发组织举办的“天下聚会”五·一昆明地区掌机玩家聚会活动圆满召开。这次聚会不仅仅是一次普通“天下聚会”活动，更是昆明地区“LU昆明玩家专用群”建群一周年生日Party！

聚会组织者们牺牲了休息时间，精心策划了此次活动的比赛项目及比赛规则等，不仅使得前来参加的玩家人数刷新了聚会的纪录，达到了139人，更是紧紧团结了昆明地区大部分的PSP玩家和NDS玩家。在这次聚会上，大家围坐一堂，展开联机比赛，互相交流切磋游戏经验感想，当时的情景只能用融洽二字形容，正所谓天下玩友是一家。

——游戏妖怪





南宁

正当郑州玩家玩意正浓的时候，南宁的玩家们也没有闲着，5月1日当天，多达70名玩家，相聚在南宁思贤建政路口汉尔巴斯自助餐厅，参加这次由南宁掌机同盟会组织举办的“天下聚会”五·一南宁站掌机玩家聚会活动，他们中间不乏有从武鸣、田东、钦州等其他地区不辞劳苦坐车前来参加的。这次聚会中有联机比赛、Wii试玩等内容，玩家们互相交流切磋游戏经验感想。而在联机之外，还穿插了吃西瓜比赛、抽奖等有意思的小游戏。伴随着欢快和谐的氛围，许多之前从未谋面的玩家，在见面后都有一种相见恨晚的感觉。比赛非常火爆，许多玩家的高超游戏水平实在让人大饱眼福。聚会里也来了不少MM玩家，成为我们聚会中一道靓丽的风景线。

——小紫

西安

2007年5月6日，天气晴好，西安气温稍高，在无尽的热力中，本年度的“天下聚会”西安站拉开了序幕。得益于levelup.cn、《掌机王SP》、《游戏机实用技术》等媒体的半个月来铺天盖地的宣传及大力支持，聚会的前期宣传工作做得十分到位。不到中午十二点的时候，热情的玩家门就占据了避风塘大厅的半壁江山，我们预计80人的规模被翻倍提升，统计到人数已经达到了180人的惊人数字，可以说下至五岁小儿上至不惑大叔都参与了这次的聚会。感谢levelup.cn网站、《游戏机实用技术》以及《掌机王SP》为我们这次聚会提供的的宣传和礼品，也感谢黑角公司独家赞助的丰厚奖品，最后当然还要感谢来参加聚会的260位朋友们，“天下聚会”，汇聚天下！让我们共同期待下次“天下聚会”的到来！



大叔级玩家。肯定是一路过来的老前辈！



“粉色”P友，够味道，够断背！

成都

在5月6日这个阳光明媚的早晨我们 五·一“天下聚会” PSP <成都玩家>の华丽聚会如约开幕！成都各地的PSP朋友们都陆续赶来参加这次聚会，前前后后来参加聚会的玩家数有近百人~可谓相当不错了。这次聚会也有相当多的比赛竞技类项目，而且这次聚会因为有了levevlup.cn、《掌机王SP》、《游戏机实用技术》等媒体的支持，使得聚会异常多姿多彩。让聚会比赛显得更加有趣充实带劲！

——1怪物1



本次“天下聚会”活动由levelup.cn、《掌机王SP》、《游戏机实用技术》协助举办，聚会中比赛奖品由黑角独家赞助。

levelup.cn 游戏机实用技术 掌机王SP BLACKHORNS™

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年5月15日～2007年7月12日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年05月12日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	768.35元人民币
100日元	6.41元人民币
100欧元	1034.70元人民币
100港币	98.22元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

5月下旬又是丰收的季节，PS2超人气作品《奥丁领域》中在日本与欧美媒体中都获得了很高的评价，这款由《公主皇冠》制作小组全力打造的精品一定不会让大家失望。X360本月又将有两款中文游戏上市，《极限竞速 2》的中文版限定版附送100多页的画册与面板，比美版还要厚道，而《蓝龙》的中英文版也是喜欢RPG玩家不可错过的。

押忍！奋斗！应援团 2　05.17

推荐度 A　NDS MUG　■Nintendo　■4800日元　■无对应周边　全年龄玩家对应　CERO A

从“《应援团》系列”正统续作公布到发售，几乎可以用“闪电出击”来形容，两三个月间大量信息、图片、曲目以及视频广告的公布，也可以看出任天堂对于这个无心插柳却大受好评的新品牌有了足够的重视。





从现有情报来看，本作的基本系统并不会有太多变化，前作的玩家应该很容易上手。游戏的细节方面会参照美版的《精英应援团》进行改进，增加一些体贴玩家的人性化设定。故事、歌曲方面依然会突出游戏积极向上的励志主题，玩家也必将在热血沸腾的游戏过程中，一享久违的感动。

奥丁领域　05.17

推荐度 A　PS2 A.RPG　■Atlus　■7329日元　■无对应周边　全年龄玩家对应　CERO A

以浓郁北欧神话色彩为特色的《奥丁领域》讲述的是5位有着不同遭遇的主角与命运抗争的故事。本作最大的特点就是类似童话书风格的画面与角色造型，尤其在剧情中主角们舞台化的动作让人马上就想到了牵线木偶剧。游戏采用分段战斗的方式，也就是玩家需要完成一个区域的战斗后才能选择前往下一个地点，而这一过程中路线选择的不同将直接改变主角的故事结局甚至影响到其他人的主线故事。战斗方面每名主角都拥有独特的攻击方式以及丰富的招式，而且通过升级还能够按照玩家的喜好进行强化。





PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
15日	美国职业棒球大联盟 07	MLB 07: The Show	SCEA	SPG	59.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	59.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
2007年6月					
1日	流氓战士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	FPS	59.99美元
4日	吸血鬼之雨	Vampire Rain	AQ Interactive	ACT	49.99美元
7日	先祖之魂 失落的继承	Folks Soul 失われ传承	SCEJ	RPG	5900日元
12日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
14日	使命召唤 3	コール オブ デューティ 3	Activision	FPS	6800日元
14日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	7429日元
15日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	Take-Two Interactive	ACT	59.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	59.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	59.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	59.99美元
25日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	59.99美元
26日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	59.99美元
28日	漫画英雄：终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A·RPG	6800日元
2007年7月					
5日	我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原	ぼくのなつやすみ3 北国篇 小さなボクの大草原	SCEJ	AVG	5980日元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	39.99美元
15日	托尼滑板 极限速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	39.99美元
17日	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	A·RPG	6980日元
17日	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A·RPG	6980日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	奥丁领域	Odin Sphere	Atlus	A·RPG	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
29日	世界纸牌锦标赛	World Championship Cards	Crave	TAB	39.99美元
31日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元
31日	龙虎之拳 精选集	Art of Fighting Anthology	SNK Playmore	FTG	39.99美元
31日	Simple2000系列 Vol.118 The 落伍者～怒获武武士登场～	Simple2000シリーズ Vol.118 The 落伍者～怒获武スライム登场～	D3 Publisher	ACT	2000日元
31日	魔法少女Ⅱ 魔法与剑的争斗	魔女っ娘ア・ラ・モードⅡ 魔法と剣のストラグル	GN Software	S·RPG	6800日元
2007年6月					
4日	吉他英雄 80年代版	Guitar Hero: 80's Edition	RedOctane	MUG	39.99美元
5日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元
7日	魔法学园MA	まじしゃんず・あかでみい	Enterbrain	S·RPG	6800日元
15日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99美元
21日	梦幻骑士Ⅵ 危机世界	グローランサーⅥ Precarious World	Atlus	S·RPG	6980日元
21日	玛娜传奇～学校里的炼金术士们～	マナケミア～学園の炼金术士たち～	Gust	RPG	6800日元
21日	Simoun 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争～封印のリ・マージョン～	Marvelous Interactive	SLG	6800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
28日	超级机器人大战OG 原创世纪合集	スーパーロボット大战OG オリジナルジェネレーションズ	Banpresto	S·RPG	6980日元
28日	新世纪福音战士 战斗交响曲	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ	Broccoli	FTG	6800日元
2007年7月					
9日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99美元
12日	流行音乐 14	ポップンミュージック14 FEVER!	Konami	MUG	6980日元
12日	秋之回忆 #5 安可	Memories Off #5 アンコール	KID	AVG	6800日元
12日	IZUMO零 横滨妖绘卷	IZUMO零～横滨あやかし卷～	Success	AVG	6800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
17日	Little Aid 携带版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
23日	美女餐厅	Diner Dash	Eidos	SLG	29.99美元
24日	死神BLEACH～灵魂升温4～	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～	SCEJ	FTG	4980日元
24日	极品醉车 消除器	Juiced Eliminator	THQ	RAC	4800日元
28日	钢铁地平线	Steel Horizon	Konami	SLG	39.99美元
29日	世界纸牌锦标赛	World Championship Cards	Crave	TAB	39.99美元
29日	压缩空间	Crush	SEGA	PUZ	29.99美元
31日	大众高尔夫球场 Vol.1	みんなの高尔夫场 Vol.1	SCEJ	ETC	5980日元
2007年6月					
2日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	39.99美元
4日	机密武装 蔓延	Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	29.99美元
5日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元
7日	最终幻想Ⅱ	ファイナルファンタジーⅡ	Square Enix	RPG	3800日元
12日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
19日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99美元
26日	疯狂出租车 客源争夺战	Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA	RAC	29.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
28日	中华雀士 天和娘娘 Remix	ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix	Jaleco	TAB	5800日元
28日	福音战士机密档案 携带版	シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	Gainax	SLG	4800日元
2007年7月					
3日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
9日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	39.99美元
10日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
22日	蓝龙	Bule Dragon	Microsoft	RPG	1390新台币
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
24日	NBA街头篮球 主场	NBA ストリート ホームコート	EA	SPG	6800日元
29日	怪物也疯狂：市郊争夺战	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak Interactive	ACT	59.99美元
29日	暗影狂奔	Shadowrun	Microsoft Game Studios	FPS	59.99美元
15日	极限竞速 2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	1390新台币
2007年6月					
5日	狂野西部	Call of Juarez	Ubisoft	ACT	49.99美元
14日	信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル～ショパンの梦～	NBGI	RPG	6980日元
15日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99美元
18日	胜利时刻	Hour of Victory	Midway	FPS	49.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	49.99美元
19日	科林麦克雷拉力：尘土飞扬	Colin McRae: DiRT	Codemasters	RAC	49.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99美元
25日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	49.99美元
26日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	49.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	49.99美元
17日	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Inter Channel	ACT	6800日元
17日	名侦探柯南 追忆的幻想	名侦探コナン 追忆の幻想	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
24日	实战柏青嫂·柏青哥必胜法！ Sammy收藏集 北斗神拳Wii	实战パチスロ・パチンコ必胜法！ サミーズコレクション 北斗の拳Wii	SEGA	TAB	5800日元
29日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	49.99美元
29日	马里奥聚会 8	Mario Party 8	Nintendo	ETC	49.99美元
31日	生化危机 4 Wii版	BioHazard 4 Wii Edition	Capcom	ACT	4800日元
2007年6月					
7日	牧场物语 安详之树	牧场物语 やすらぎの树	Marvelous Interactive	SLG	日版未定
12日	水银 革命	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	19.99美元
12日	疤面煞星	Scarface: The World Is Yours	Vivendi Games	ACT	39.99美元
12日	模拟人生 2：宠物生活	The Sims 2: Pets	EA	SLG	美版未定
15日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99美元
19日	生化危机 4 Wii版	Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	ACT	29.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	49.99美元
21日	第一神拳 革命	はじめの一步 レボリューション	AQ Interactve	ACT	5800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99美元
28日	大金刚 喷射木桶赛	ドンキーコングたるジェットレース	Nintendo	RAC	5800日元
2007年7月					
2日	马里奥足球	Mario Strikers Charged	Nintendo	SPG	49.99美元
9日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99美元
10日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	49.99美元
12日	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエスト ソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix	A·RPG	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
17日	优美的日语写法·说法DS	美しい日本语の书き方 话し方DS	IE Institute	ETC	3800日元
17日	押忍！奋斗！应援团 2	燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2	Nintendo	MUG	4800日元
17日	改造节奏大战 龙剑战记	カスタムビートバトル ドラグレイド	Banpresto	ACT	4800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	29.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	29.99美元
24日	真·幸运星～启程～	真·らき☆つた～旅立ち～	角川书店	AVG	3800日元
24日	旺文社 出题顺序 国语DS	旺文社 でる顺 国语DS	IE Institute	ETC	3800日元
24日	旺文社 出题顺序 地理DS	旺文社 でる顺 地理DS	IE Institute	ETC	3800日元
24日	触摸侦探 小泽里奈 第2 1/2季	おさわり探偵 小泽里奈 シーズン2 1/2 －里奈は见た！いや、见てない。－	Success	AVG	4800日元
24日	结界师 乌森妖奇谈	结界师 乌森妖奇谈	NBGI	ACT	4800日元
24日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 ～出师表～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 ～出师表～	ASNetworks	ETC	3800日元
24日	填字游戏学习！地理·历史	クロスワードで学ぼう！地理·历史	Hudson	PUZ	2800日元
31日	右脑回转火柴棒解谜DS	右脑回转マッチ棒パズルDS	Ertain	PUZ	3800日元
2007年6月					
7日	股票交易师 瞬	株トレーダー 瞬	Capcom	AVG	4800日元
7日	数阵对战	数阵タイセン	Nintendo	PUZ	3800日元
14日	飞天小女警Z	ゲームで出ましたっ！ パワパフガールズZ	NBGI	ACT	4800日元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	29.99美元
23日	赛尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	A·RPG	4800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	29.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
28日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明的遗言～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明の遗言～	ASNetworks	ETC	3800日元
28日	成人女力检定	大人の女力检定	Konami	ETC	3800日元
28日	川之垂钓 树荫谷的流水之歌	川のぬし钓り こもれびの谷せせらぎの诗	MMV	RPG	3800日元
2007年7月					
3日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
12日	洛克人ZX 降临	ロックマンゼクス アドベント	Capcom	ACT	4800日元
12日	死亡笔记 L的继承人	DEATH NOTE －Lを継ぐ者－	Konami	AVG	4980日元
12日	怪物农场DS	モンスター ファームDS	Tecmo	SLG	4800日元

蓝龙 中英文合版 05.22

推荐度 S | X360 RPG | Microsoft | 1390新台币 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

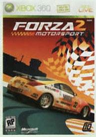


这绝对是值得每一个X360玩家收藏的游戏。作为目前日本地区销量最高的X360游戏，本作的素质之高无需反复强调，坂口博信+植松伸夫+鸟山明的组合，无论在地球上的哪个地方都是素质的保证。游戏以曾经历古代文明灭亡的星球为背景，主人公一行5人都能将自己心中的光芒幻化成影兽进行战斗。游戏有着非常浓厚的日式RPG风格，在游戏中你可以找到很多《勇者斗恶龙》的影子，不过游戏的画面表现要远远胜出。也许你对RPG这个类型从来都不感冒，但是别忘了这回可是中文版！



极限竞速 2 05.29

推荐度 A | X360 RAC | Microsoft | 1390新台币 | 对应X360专用方向盘 | 全年龄玩家对应 | EVERYONE E

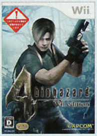


《极限竞速2》是一款以高度拟真化为卖点的竞速游戏，作为Xbox上最受欢迎的赛车游戏续作，本作收录超过300台以上的全球热门车型，包括极为罕见的法拉利车厂的最新款跑车，另外还有多达47条热门赛道，可供玩家自由选择。游戏有着极为丰富细致的改装功能，玩家可以根据自己喜好来随意装饰自己的爱车，用最好的部件来增强其战斗力。游戏不仅对应LIVE联机对战，还有着丰富网络比赛模式，中文版的发售解决了很多玩家的语言问题。



生化危机4 Wii版 05.31

推荐度 A | Wii ACT | Capcom | 4800日元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | CERO D



《生化危机4》的杰出是无可置疑的，而Wii版本的推出则让FANS有了再玩一遍的理由。本作是完全基于NGC版《生化危机4》来进行移植的，并将PS2版的新增要素全部收录其中，包括艾达模式、艾达报告书等一应俱全。游戏完全对应Wii的双节棍手柄，在操作上的变化可以说是本作的最大卖点。从目前公布的情报来看，游戏的过场动画和NGC版一样将采用即时演算的方法，这样一来与PS2版相比在视觉上最直接的变化就是角色的服装不再会是千篇一律，而是会随着角色身着的服装来变化。



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

每期杂志开始制作前我们都会开例会，规划当期杂志的具体内容，比方说应该做哪些“前线狙击”、“特快专递”、“攻略透解”等等。胜负师在会上提出了对“强作冲击”在制作方面的新思路，大家都觉得很不错，你一言我一语，气氛热烈。

这个时候我突然有感而发，对坐在旁边的多边形咕哝了一句，“不知道几时可以做《MGS4》的强作冲击啊？”

多边形白了我一眼，“肯定是E3之后了嘛”。

多边形说的没错，几乎是从《MGS2》开始，这个系列就已经形成了一个惯例，那就是只在重大展会上公布新消息。而《MGS4》继上次的TGS展之后，已经有8个月没有新消息公开了。

我几乎都要想一下才能回忆起来，去年9月份的预告片是什么样的。

育碧前不久公开了《分裂细胞》的最新作《分裂细胞：定罪》，上期杂志的“游戏情报站”公布了这款游戏的首张设定图，我扫了一眼，没啥感觉。不过这几天，在我又看到了实际的游戏画面以及山姆·费什尔的新造型后，态度有了转变。要问我看到那些图之后的第一感觉？作为一个MGSer，我很不情愿承认，但我的确很喜欢《定罪》的画面风格，有那么一瞬间，我觉得山姆·费什尔就是我心目中的斯内克。

“山姆·费什尔正在取代斯内克？”我脑子里一下子闪出这个听上去很“逆天”的念头。

但我相信对于已经量产了的“《分裂细胞》系列”和育碧公司来说，让山姆·费什尔取代玩家心目中斯内克的位置正是他们一直以来的目标，我甚至认为，他们都快要成功了。

最近发表 LATEST TOPICS

快乐是你的也是我的
火云发表于2007.4B(总第174期)

浮躁的80后
星夜发表于2007.5A(总第175期)

百层高楼和两枚棋子
泰坦发表于2007.5B(总第176期)

一个日语菜鸟的奋斗史
纱迦发表于2007.6A(总第177期)

一个MGSer的困惑与焦虑

Gouki发表于
2007.6B(总第178期)



□ 山姆·费什尔在《定罪》中的造型，胡子拉茬的中年人：但这才是特工应该有的造型，不是么？

从《MGS》到《MGS2》，小岛秀夫的“小岛组”用了38个月，再到《MGS3》，用了36个月，而后是《MGS4》，如果它会在今年的11月份与我们见面的话，那就还是36个月，“三年又三年，三年又三年”，一晃就快10年了。

至于《分裂细胞》，自初代于2003年推出以来，一直都保持着每年至少一款新作的频率，并且全平台的战略也让不同层面的玩家都有接触它的机会，虽然这其中的作品的确是良莠不齐，但它们对于《分裂细胞》这个品牌的推进作用是毋须置疑的。打个比方，去追求女孩子，一般人都会选择天天有意无意和她说上两句，“先混个脸熟”才好吧。

所以，对于这两年刚接触游戏的新玩家而言，“MGS”这个品牌究竟有什么意义这还真不好说——没有体验，又何来的感受？

对于媒体来说，报道一个事件，最担心的就是“没有新闻点”，具体到游戏媒体，你明明知道有一个游戏大作正在“锐意开发中”，但却久久不放出新消息，让你找不出什么可说的，自然也就没办法让这款游戏上杂志，随之而来的就是曝光度的下降。记得《MGS2》在2001年E3之后，小岛秀夫先生用“潜航”来暗示未来的很长一段日子都将不会有任何消息公开，随后《MGS2》果然沉寂了将近5个月的时间。而这一次的《MGS4》干脆就不打什么招呼了，直接玩失踪，再加上这一次E3展的改期(从5月改到7月)，试想一下，10个月不透露任何游戏开发近况，不放出一张新游戏图片——不能说后无来者，但也至少是前无古人了吧？

再来谈谈《分裂细胞》。虽然《分裂细胞》一直都走的是高科技路线，但山姆·费什尔的形象却的确是越来越“亲民”，这一作干脆就胡子拉茬地直接上街与群众打成一片——当你对“只身潜入敌方阵营”有些腻味的时候，育碧及时进行了调整，让游戏以一种更加平易近人的方式出现，这就好比正在热映中的，打破世界各国各种票房纪录的《蜘蛛侠3》，同样走的是平民化路线，把男女主角扔到大街上那就立刻泯然于众人矣，故事俗套得紧，但却也是人人都能接受的那种，不求成为你的最爱，但求以高曝光率让人人都会去看它，去谈论它，就好像我也终于忍不住要夸夸《分裂细胞》这样。而《MGS4》就是那《超人归来》，超级大英雄，万众瞩目，舍我其谁？但很多观众看了之后却如掉进云里雾里——在电影院里，一个小观众问大人，“为啥这超人就怕氪石啊？”(大意如此)也许到了《MGS4》的时候，也会有很多玩家问，“啥是FOXDIE病毒啊？”

游戏开发商不是慈善组织，3年一作的《MGS》对于玩家来说是盛大的节日，但对于Konami，对于小岛组来说，那就是一次又一次的期终考。育碧苦心经营多年的全球工作室战略已经有了成效，旗下的各个品牌都在世界各地的工作室中孕育新作，而Konami却在关闭他们位于北美的工作室，这个世界只有一个小岛秀夫，一个小岛组，但玩家却并不仅仅只满足于一个《MGS4》。作为一个玩家的我，从对“汤姆·克兰西系列”的不屑一顾到现在的密切关注，相信绝不会是个例，“MGS”的品牌也许会因为《MGS4》的正式推出而再度回到人们的视野中，但这个品牌的号召力与影响力，我认为实际上已经大不如前了。

作为依然坚守“PS3独占”的不多的第三方大作，无论是从宣传方式还是发售时间上来看，很显然SONY与Konami是在试图复制《MGS2》的成功，不过今时不同以往，《MGS2》推出时Xbox只是刚刚诞生，即使如《光环》这样的作品也还不为人知晓，而《MGS4》发售时X360已经在北美高歌猛进了一年多，(传闻中)预定量即达到400万套的《光环3》蓄势待发，Beta版已经上线测试，只等年末与PS3来个“Finish the Fight”，而《MGS4》，能想象到的最好情况就是在8月份的德国莱比锡游戏展、9月的东京游戏展以及10月的北美“E for ALL”游戏展上提供游戏试玩(同期在PSN上提供试玩版下载)，宣传攻势上就已经慢了半拍。从“《MGS》系列”前几作在全世界的销售数字就可以知道，游戏70％的销量来自于欧美地区，而PS3在北美以及欧洲地区目前的销量却并不容乐观，如果只是寄希望于《MGS4》的发售来提高PS3的销量，那真的是“一切都太晚了”。

写到这里，忽然又收到另一个传闻：北美游戏零售巨头GAMESTOP已将《MGS4》的发售日改到了“2008年3月1日”，多边形同时也从通讯软件上丢过来一句话：“延得好！我就希望再多给他们点时间去精雕细琢！”

作为玩家，这何尝又不是我们共同的心声呢？制作时间越长，游戏的完成度毫无疑问就越高。但是，无论《MGS4》是否按时推出，“MGS”这个品牌的前景目前的确存疑。Square Enix为什么要将《最终幻想ＸⅢ》系列化？因为他们明白“最终幻想”这个品牌的号召力远比一款原创新作高，次世代主机上的游戏大作的制作模式已经进入了“高投入、高风险、高回报”的循环当中，一旦失利甚至有可能血本无归。作为Konami在这个财年财务报表上的顶梁柱，《MGS4》不容有失，而且，小岛组也许更应该思考如何让这个品牌不断增值，考虑借鉴欧美公司的制作模式，确保斯内克在下一个十年依然是游戏界的王牌间谍。



▲这是外国玩家的恶搞图，但谁都不希望斯内克一出来像这样双眼抓瞎。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：一个MGSer的困惑与焦虑

【2007-5-14 17:40:45 By：泰坦】

可能Konami还有的是快餐作品可以赚钱，暂不指望像SE之于《FF X III》那样折腾《MGS》。不过制作周期长也未必就会做出令人满意的作品(《FF XII》虎头蛇尾的剧情就是例子)。可能是管理不善，效率低下，或在某方面走了冤枉路。我想到PSP的《GT Mobile》，从公布到现在有N年了，要真想做，怎么也该做完了。

RE：一个MGSer的困惑与焦虑

【2007-5-14 17:42:11 By：纱迦】

《MGS2》还经历了911呢，《MGS4》一定没问题。

RE：一个MGSer的困惑与焦虑

【2007-5-14 17:43:19 By：多边形】

关于《MGS4》这件事，我想说的是：请把振动还给我吧！

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

“互动信箱”近期常见问题Q&A

Q 为什么有些小编（如Gouki、泰坦、星夜等）很少在杂志上露面？

A 那是因为这些小编们的工作内容比较特殊：Gouki负责录制影像光盘、泰坦负责网络服务事宜、星夜则负责搜集制作新闻……所以相对而言，他们的“出镜率”要比经常制作攻略的小编要少一些，这很正常。

Q 写信时用笔名可以收到奖品吗？

A 不可以，请您一定要工整地在信件末尾处写好您的真实姓名，因为奖品是要凭学生证或身份证去领取的。

Q 报名参加“阳光育成计划”都需要哪些条件？

A 成为阳光成员不需要什么条件，完全免费，无需学历，只要一颗充满了干劲和热情的心就可以。当然，如果您正面临毕业和升学，我们还是建议您等到适合的时候再参加阳光育成计划。

Q PS系攻略中经常出现的L3及R3是什么意思？为什么我每次按住L1+L2和R1+R2都没有效果呢？

A L3及R3是PS手柄上两个类比摇杆对应的按键，将摇杆轻轻按下即可。

Q 我想买你们出的××杂志，但办理汇款似乎很麻烦的样子，可以直接把钱夹在信封里寄来吗？

A 千万不要那样做，请务必到邮局办理正规汇款业务，虽然手续多了一点，但这样才能确保钱不会在邮寄过程中丢失。

Q 上次泰坦说过胜负师和风间仁（《游戏城寨》小编）已经结婚，莫非风间仁和胜嫂是同一人？

A ……怎么可能。

Q 迷你DVD使用时有何注意事项？

A 请不要将其放入吸入式光驱。

Q 为何有时杂志里没有赠品或赠品不全？（譬如上期的“街霸方块随意贴”我就只找到了一个）

A 这是一些不良书贩常耍的小伎俩，遇到此种情况请当即要求对方调换或退款，如遭拒绝可向当地工商部门举报。

Q 我经常写信给你们，怎么总收不到回信或电话？

A 下次写完信后，请您务必仔细检查以下几点：

1.不要漏写邮编（邮编号码是回信及发奖品的首要前提）

2.地址处的阿拉伯数字不要连写；（由于“7”和“9”、“0”和“6”辨识不清而无法录入地址的情况是最多的）

3.签名不要用艺术字；（抱歉，编辑部里没有书法鉴定家……）

4.地址末尾为“××学校”的，请写明您所在哪个班级（这也是最常见的失误之一，因为在一个学校内可能还有与您同名的学生，这样的收件地址是不具备邮寄效力的）

5.电话号码前请加区号。

6.以上所有的地址信息，最好能在信件末尾重新书写一次，确保万一。

本期改进

1.Gamehalo中增加新栏目“360全方位影像版”。

2.Gamehalo每段影像末尾时会出现一个导航条，提示大家接下来将出现什么内容。

本期问题

1.请问您最喜欢哪几个栏目？您满意该栏目目前的表现吗？假如您是UCG小编的话，您会对该栏目作出何种改动？

2.本期的Gamehalo已经作出了一些改进，请问您感觉如何？不知您还希望在光盘中看到哪些内容呢？

3.请问您有没有想玩某款老游戏时却找不到攻略的经历？如果有的话，请问都是哪些游戏呢？

4.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、赠品、特企、特稿、攻略、研究、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在180期公布

本期为您准备的礼物



本期奖品由《模魂志》友情赞助

本期特别放送 ACG精美周边 40名

5B 互动信箱送礼名单

《变形金刚》威震天 ▶ 乌海市海渤湾区 费思超

柳州	陈嘉	韶关	黄宝聪	太原	刘智	北京	孙兆凯	南京	姚皓缤
永春	陈锦鸿	中山	黄家伟	东莞	莫云超	陕西	王非	杭州	殷悦
沈阳	陈鹏	上海	黄亦成	昆明	倪斌	北京	王光辉	成都	喻晋
西安	陈思危	上海	康亚珺	连江	倪孔亮	大连	王凯	武汉	张菁
淄博	冯佳	柳州	梁栋	蚌埠	钮星辰	北京	王子钰	北京	张胜
上海	傅必亮	南宁	林朝荣	北京	秦洪洋	扬州	肖扬	汕头	张圳
桂林	高威	佛山	林耀辉	成都	秦楠汉	上海	薛春	天津	赵玉娴
天水	胡鑫玮	重庆	刘波	贵阳	史崇瑞	天津	闫旭	珠海	周科延



本店以全市最低价发售各类主机。
凡在本店出售的主机均有第一次画面且各类主机本店承诺一月包换一年保修的服务原则。
本店出售的PSP主机以及NDSL屏幕均包无坏点、亮点。
店内N台各类主机随您挑选，PSP及NDSL游戏、MP4任您下载。
您可以通过座机，MSN或者QQ向我们咨询问题，我们将为您做出专业解答。
本店的服务宗旨：诚信对待每一位顾客，遵循假一罚十的准则，为您提供最好的售后服务！

主机特价发售！



地址：上海市闸北区闻喜路729号（地铁1号线彭浦新村站下5分钟到）
电话：021-36060769 邮编：200435 联系人：朱伟 13120817318
MSN：SH_GAMEZONE@hotmail.com QQ：477647970
银行汇款 工行帐号：1001 0340 0121 2533 640
户名：朱伟



招募店员，详情电询！

淘宝店：http://shop33796038.taobao.com 三钻店



上海王子电玩



四川路店 （原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn 淮海路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 邮编：200021 收款人：王君春
邮购咨询电话：021-53837005 021-29624469 QQ：414602755
E-mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn 淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com/

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
SONY PSP手掌机 日本版（银、粉、蓝、金）	1450/20	苹果ipod shuffle 1.0GB（银、粉、绿、蓝、橙）	590/10
SONY PSP手掌机（日版）普通型（黑、白）	1450/20	苹果ipod nano2代 2.0GB（银）	980/10
SONY PSP手掌机（日版）套装型（黑、白）	1650/20	苹果ipod nano2代 4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1380/10
SONY PSP摄像头 日本版（带盘，可引导游戏）	320/10	苹果ipod nano2代 8.0GB（黑）	1780/10
SONY PSP GPS接收器 日本版	360/10	苹果ipod video2代 30.0GB（黑、白）	1800/10
WII主机 任天堂 日本版（全配置，原包装）	1980/30	苹果ipod video2代 80.0GB（黑、白）	2600/10
WII主机 日本版（全区直读WiiKey+两款游戏）	2150/30	SONY T10 数码相机（日版/日产）粉、白、黑、银	1850/20
WII主机 原装无线右手柄	280/10	SONY T20 数码相机（日版/日产）粉、白、黑、银	1980/20
WII主机 原装无线左手柄	150/10	夏普 904SH手机（3G）兰、紫 二款颜色	1500/20
WII主机 原装经典手柄	150/10	任天堂 DS手掌机（日版、港版、美版）	980/20
任天堂 DS Lite 小神游 白、青、珠光红	1150/20	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
任天堂 DS Lite 日版 白、冰兰、兰、黑	1220/20	任天堂小神游SP机增亮型（全套）	680/10
三免DS烧录卡R4（免刷机、免引导、免转换）	190/20	PS3主机 日本版 60GB（主机+原装无线手柄+AV线）	4300/50
三免DS烧录卡 SuperCard DS One	320/20	PS3主机 日本版 20GB（主机+原装无线手柄+AV线）	3300/50
PS2主机（77006型+原装手柄+五款游戏任选）	1150/20	PS3主机 原装无线手柄	300/10
PS2主机（75006型+原装手柄+五款游戏任选）	1150/20	Xbox 360主机 港版（原装手柄+耳机+直读+电源）	2780/30
PSone主机全套（手柄2只+记录卡+5张游戏碟任选）	380/20	DC主机（主机+电源+组手柄+5张游戏）	280/20
PS1 主机全套（手柄1只+记录卡+5张游戏碟任选）	300/20	超任主机（原装手柄+AV线+电源）	120/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

极品飞车9	太空战士4（中文）	车神3	高达友君战场（中文）
机器人大战J	洛克人EXE6	海贼王龙之梦（中文）	龙珠 GT变身
机器人大战 OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V拉力3赛车
三国志（孔明传）（中文）	洛克人ZERO4	FIFA2006	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	坏玛里4（中文）	拳皇EX.2	勇者斗恶龙2（中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	麻将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判3（中文）	火枪英雄（伟大战斗）	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	实况足球6（二代）	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	恶魔城3（晓月中文）	玛莉网球	极品飞车（地下狂飙）
忘却之旋律	口袋红、兰宝石（中文）	魔幻迷宫2	火焰纹章．烈火之剑（中文）
王国之心（记忆之链）	SD高达（中文）	波斯王子	火焰文章．封印之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	火影忍者大结集2（中文）	星之卡比2
新约圣剑传说（中文）	悟空闹剧	幻想传说（中文）	我的太阳2（中文）
萨尔达（中文）	牧场物语（2）女孩篇	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣摩光石）（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	合金弹头	银河战士2（中文）	瓦里奥制造（大回转）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	光明之魂2（中文）	CT特种部队3	萨尔达小人帽（中文）
炼金术士2（回忆奏鸣曲）	约速之地	洛克人Z3	

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：30-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005 021-29624469
营业时间：12：00-19：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

自从在杂志上注明了美编的名字之后，菲菲、anubis、NINA、一刀这几个名字便开始为广大读者所熟悉。虽然咱们美编都是淡泊名利、与世无争的"高人"，但是面对着越来越多的诸如"菲菲是男是女"、"anubis是不是《ZOE》饭"的来信，使小编们意识到美编们在读者心目中的影响力也日益高涨。

美编是美术编辑的简称。而在杂志上露面的纱迦、玛娜这些编辑，严格地说应该称为文字编辑(简称文编)。美编的工作，便是将文编交上来的文字和图片转换为赏心悦目的杂志页面交付印厂，对于一本杂志来说美编的重要性并不低于文编，只是对于普通读者来说他们的工作往往都会被忽略不计，或是被计入文编的功劳。今天就由本刀来透露一些游戏杂志美编的秘闻。

一个游戏美编的自我修养

一刀发表于2007.6B(总178期)

脚踏实地＋独立思考
美编进阶的不二法门

前不久和两个美编新人(这两位有美术设计经验，但对游戏一窍不通)探讨工作。在看他们负责制作的那些略显稚嫩的版面时，本刀发现有很多特别简单的配色失当的情况出现，以及与一些基本惯例背道而驰的做法。比较离谱的甚至连图片的大小配比都出现问题。于是本刀就给他们提出修改意见。不料两人竟都面露难色，称本来自己的做法是如何如何，因为负责相关文字内容的编辑执意要求，不得已才改成目前的状况。

本刀告诉他们说，我们做设计，首先自己脑子里要有比较清晰的想法。在此基础上出来的作品，别人的看法只能是参考，而我们是主导。如果他的意见或建议你觉得不合适，那么我们就应当坚持自己的想法，并大胆地说给对方，让他理解并认可你的思路。


▲一刀的UCG美编之路始于这期。

说完这番话后，突然联想起自己的业务能力成长经历。本人是玩游戏出身，为此才应聘到这里当美编。尽管在大学阶段系统学习了平面设计，但对杂志排版完全没有经验。记得刚刚来到UCG的那段日子，首次接触到苹果电脑的我，感到一切都那么新鲜。此后几乎每天都要打交道的几款看家软件，当时也仅仅是粗通基本操作，完全谈不上能够顺畅地使用，更不用提熟练掌握了。于是上班第一周基本上就是在内心的不安中度过的。

看着实际年龄甚至比自己还小的"前辈"们手指飞快地游走于键盘和鼠标之间，而屏幕上如变魔术一样，版面完成品很快就呈现在眼前，意识到差距后，我开始担心自己是否能够胜任工作，于是就特别渴望能够有实践的机会。尽管我想要去尝试实际做些东西，但文编们显然都不大情愿去找这个新来的菜鸟美编做东西。造成的结果就是我无事可做而心情却越发恐慌，刚走出校门时那种自我感觉极好的状态很快就荡然无存了。

不过好在本刀在信心没能完全丧失前开始着手拼命学习。学软件基本操作、学实用技巧、学一切工作上可能用到的各种东西。而在学习过程中，真正做到了脚踏实地，一步一个脚印。起早贪黑，通宵达旦地大量进行版面设计练习成了家常便饭。正是通过这种拼命三郎式的努力，工作很快就上手了。而我也逐渐开始在设计版面时更多地进行主动思考。同时结合之前在课堂上学过的东西和别人的优秀作品，不断归纳总结。慢慢地在杂志版面设计和制作上有了自己比较全面的认识。


▲一刀独立制作的首个杂志版面。现在看来惨不忍睹。

一段时间后，在设计时进行独立思考的习惯逐渐养成。具体来说，通过独立思考，我能够在开始实际制作前真正理清自己的思路。我需要什么样的版面？文章涉及的游戏风格如何？我如何通过版面的元素来表现这个风格？文章的重点是哪部分？如何来加以突出？等等一系列问题在脑子中通过思考都得到满意答案了，然后再开始着手具体设计制作，那么我们自然而然地会觉得成竹在胸。假如我们对哪怕一个小色块该如何来调色，怎样来摆放都已经了然于心的话，显然可以避免被人牵着鼻子走的局面。进而在与编辑合作制作版面过程中取得主导权。

不管日式还是美式
抓得住眼球就是合适

阳光育成计划的美编培养活动已经正式展开，有志于此的读者不妨在回味上文的同时，仔细留意下面这部分摘自《一个游戏美编的自我修养》(一刀著，预定2099年4月1日全国上市)的短文，相信会对你的成长有所帮助。

日式游戏和美式游戏的风格有明显不同，这一点想必大多数玩家都非常清楚。而对于美编来说，如何将这种风格上的不同表现在读者眼前，便是一个非常重要的课题。

最近多边形去香港拿回了大量欧美游戏杂志，本刀大饱眼福。不同于日刊那种精致小巧的版面风格，美式杂志的硬朗大气再一次让我感受到何谓视觉冲击力。下面我们从多角度入手探讨一下美式杂志的版面特点。

先说一下对图片的处理，美式版面的特点，简而言之就是"图不惊人死不休"。

通常在日本出品的游戏杂志中，我们很少能够见到一张图片在页面中面积比例过大的情况，即使是在强调图片冲击力的新作报道中，最大的图，通常也只有页面的1/4大。但在美式游戏杂志中，一张游戏角色图占掉半页版面的情况太常见了，即使能够拿到的素材图片精度不足，欧美同行们还是会非常大胆地把游戏厂商提供的哪怕800×600的游戏截图拉至整个页面宽。一本书拿在手中，随便翻看一页，大图带来的视觉震撼，还是会让看惯日式"精致"版面的人大呼过瘾。

在版面结构方面，美式版面形式灵活、大气，不拘小节。

日刊以及国内几本排版风格上具有"类日刊"特点的游戏杂志，在版面结构方面，都在强调页面的精致感和信息量。具体做法通常是把文章切分成尽量小的块，配上相关图片，把这些小块井然有序地"码"在版面上。总体来看，整个页面被分隔成一个个"精致"的小块，而且根据文章的逻辑结构，所有的"块"都被赋予各种不同修饰，比如色彩鲜艳的小标题、精心修饰的花边等。于是，小巧、精致、整齐，成了日式版面在结构上的特色。但在美式版面中，用各种强调冲击力的字体制作的醒目标题和大块文本随处可见，而且版面会较少地受到栏位线等的制约，大段文字加上衬底后，像标题一样整体倾斜的处理方式普遍存在，页面形式非常自由。包括标题、正文、插图、修饰性图形等几乎所有的页面元素，都在为让版面的整体结构显得大气且灵活而服务。

色彩搭配上，美式版面更注重运用色彩对比，有意识地强调页面的色彩冲突。

东方人崇尚"和谐之美"，因此"多使用临近色，来方便地营造画面色彩的协调感"成了页面配色上一个比较讨巧且有效的做法。想来日本同行们的理念也差不多，于是，打开日刊，除了那些儿童向游戏相关报道中，我们能够在同一版面上看到数种纯度较高的颜色外，多数页面的用色都较为谨慎。临近色的使用普遍存在，而强的色像对比往往出现在细节上。欧美杂志就完全是另外一番模样。我们可以很方便地看到诸如大面积的红黑对比、大块高纯度色彩等。鲜艳、浓烈、喧闹、精彩等气息扑面而来。可以说，美式版面把所报道游戏的风格特点，通过色彩设计的手法，进行了有效的放大。同时，在此基础上，结合对图片的大胆处理，版面的视觉冲击尤为强烈。

在细节修饰方面，美式版面更倾向于在简单的图形基础上，适当运用纹理并结合色彩鲜艳的细节修饰，共同营造电视游戏杂志的流行文化产品风貌。

比如曾经号称"The Best-Selling PlayStation Magazine"的《PSM》杂志曾经把街头文化的一些符号，诸如布满锈斑和刮痕的纹理图形、血滴图形、残缺的斑马线等等，作为贯穿全书的图形元素。包括文章大标题修饰、版面边栏、底图以及边角细节等。这些符号被广泛地采用，用法很简单，但整本书的特色和整体感出来了。此外，为图片中的游戏角色设计恶搞对白，并用美式漫画中的语言圈来表现，也在当时该杂志的版面(甚至包括封面)中多次出现，足见其设计中的流行特色。



◀如此视觉冲击力与观赏性俱佳的封面，也许只有美式杂志才能做得出来吧(笑)！

最近发表 LATEST TOPICS

浮躁的80后
星夜发表于2007.5A(总第175期)
百层高楼和两枚棋子
泰坦发表于2007.5B(总第176期)
一个日语菜鸟的奋斗史
纱迦发表于2007.6A(总第177期)
一个MGSer的困惑与焦虑
Gouki发表于2007.6B(总第178期)

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：一个游戏美编的自我修养
【2007-5-8 11:30:45 By：晴天】
突然发现原来一刀已经来了89期，这期又是178期，也就是一刀参与了到目前为止一半的《游戏机实用技术》排版。

RE：一个游戏美编的自我修养
【2007-5-8 11:32:11 By：多边形】
阴谋，这绝对是阴谋！

RE：一个游戏美编的自我修养
【2007-5-8 11:40:19 By：D·S】
我们要看女美编的故事！男美编退散！

RE：一个游戏美编的自我修养
【2007-5-8 11:45:07 By：纱迦】
一刀，X360版《VR战士5》快出了，记得帮我拿成就！忘了说了，你那VF摇杆最近被Gouki拍得有些不灵了，记得X360版出了买新的。



上 海 鑫 定 音 电 子
上海鑫世代电玩
次世代的主机
鑫世代的信誉
南京西路
地铁二号线
威海路
鑫世代电玩
延安中路
茂名北路
地址：上海市静安区茂名北路74号
公交：49、71、127、1、925路石门站下，
地铁二号线南京西路下
垂询电话：021-62179427 15900748093
MSN：sh_gametime@hotmial.com
联系人：张先生 QQ：363956036



宏龙GAME
十周年店庆 旗舰店搬迁新址
HONG LONG GAME SHOP
10th
ANNIVERSARY
WIIKEY芯片
CY芯片
总店
北
本店
浙江南路
淮海路
人民路
宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海浙江南路149号靠近金陵路
新店地址：上海福建南路88号
交通：123\126\17\18\220\42\
537\911\926\隧道八线
咨询电话：021-63872721 53836803
淘宝网址：shop33817363.taobao.com
宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com
北
鲁班路
斜土路
蒙自路
宏龙GAME 博山东路店
地址：上海浦东博山东路87号-7门面
交通：638\130\618\819\
隧道六线\广野线
咨询电话：021-58214605
杨浦大桥
罗山路
本店
德平路
博山东路
宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12、19、23、27、34、45、59、
61、72、78、93、123、109路
电话：028-85562122
淘宝网址：shop34375499.taobao.com
小天东街
一环路南三段
芳草街
本店
玉林北路

4小时精彩超值DVD+豪华赠品+动听CD集

《最动漫》第2期 5月19日火热上市！





《新世纪福音战士》最新剧场企划人专访
《火影忍者疾风传》剧场版"鸣人之死"大预测
《反叛的鲁鲁修》白色骑士阵营声优访谈



标准版
书+DVD
+CD+高达SEED大海报
仅售9.8元！

豪华版
死亡笔记L项链+书+DVD
+**双CD**+高达SEED大海报
仅售15元！

DVD收录精彩视频新闻，最新动画介绍，《最动漫》原创独家纪录片 COSPLAY社团动漫展纪实

超值附赠两部最新剧场版动画
穿越时空的少女
火影忍者剧场版3
大兴奋！三日月岛的动物骚动





标准版CD 风待荷露
四月新番动画音乐精选/反叛的鲁鲁修 角色歌 第一弹
火影忍者 最新片头曲



豪华版加送CD
林原惠×米仓千寻
2拼1新碟精选合集

再度进化！

文章太少看不够？连载太多看不爽？

那就再加32页！

240页，25万海量文字让你看个够！

最终幻想战略版 狮子战争/八万字剧情小说一期完结
波澜壮阔的史诗之战震撼上演

最终幻想XII 亡灵之翼/逆转裁判4/零 ZERO
幻想传说 沉寂的历史
王国之心外传 罗克萨斯篇





《游小说》第3辑

5月27日 全国上市

新栏目、新改进、新惊喜！
想了解游戏剧情？那《游小说》
就是您的最佳选择！